PC • MAC • MULTIMEDIA • ELECTRONIC ENTERTAINMENT №9-10 / 1996

PRO ИГРЫ



Daggerfall

Broken Sword

Женщины в компьютерном мире

C&C: Red Alert


COMMAND
&
CONQUER
RED ALERT






POLAR BEAR
ALERT
STOP
DON'T WALK
IN THIS AREA

С Новым Годом!

Конечно, мы повели себя напоследок, как самые настоящие плохиши, поскольку не удержались и выпустили-таки сдвоенный номер. Это последний номер в этом году (то есть, это два номера в одном: девятый и десятый), и все честно: 64+64=128. Не судите нас строго.

Зато он действительно полон новогодних сюрпризов: чего стоит одно лишь интервью тет-а-тет, не говоря о грандиозной раздаче слонов! Забавно развита тема номера women in computer gaming в откровенно хулиганской статье "Компьютер в руках прогрессивной женщины" и блиц-интервью с двумя девушками лид-дизайнерами. Одним словом, мы постарались. Да и приближающееся Рождество нас порадовало морем высококачественных игрушек, слегка подмерзшая кромка у берега приобрела, правда, некий странный алый оттенок. Из каких-то ледяных чуланчиков и великих снежных мифов вновь возникла тема "красной угрозы", с легкостью вспорхнувшая на верхушки хитов. Да, да, да, конечно же это и Red Alert, и Soviet Strike, и парочка Hind, и боевички типа Golden Eye, реанимирующие подзабытую популярную символику. Рядом с супервертолетами среди снегов, конечно же, соседствуют суперженщины типа Ксении Канатоп или Тани Адамс. Их восхитительная выдуманность весьма кстати к театральности игрушечной войны и сексуальности терроризма. В то время как в российской стратегии "Противостояние" так и хочется посреди хмурых лесочков и сарайчиков спасти от изнасилования Зою Космодемьянскую и пополнить ею ряды бойцов. М-да, не хватает, конечно, ярких женских героинь в реальном отечественном эпосе. Ну, да не беда, зато в этом номере мы впервые подсчитали рейтинги российских игр, первые, так сказать, наши звездочки. Советуем их вам приобрести для своей коллекции. В основном, по правде говоря, в отношении к играм российских разработчиков среди наших читателей тоже наблюдается некая прохлада и скованность : -(. Такое время года...

Гл.Ред. Эва Рухина



Интерракт

Интервью

Новости 20

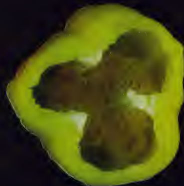
Российские новости 30

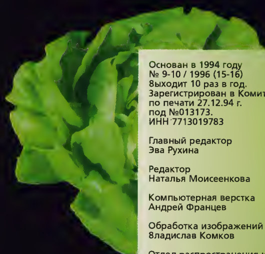


Система рейтингов журнала Pro Игры невероятно проста: внутри каждого жанра игры оцениваются и сравниваются с играми этого же жанра по 100-бальной шкале.

Выше 90% - абсолютный мегахит, в игру могут играть все, включая даже не поклонников этого жанра.
80-90% - классная игра для этого жанра. Всем любителям жанра строго рекомендуется для приобретения.
50-79% - средняя позиция. При восхитительных чертах игра может иметь некоторые недостатки, которые можно простить.
30-49% - слабая игра, конечно можно попробовать, если ничего не оказалось под рукой, свирепая погода и сломан телевизор.
0-29% - таких игр практически не выпускают или, во всяком случае, не привозят в Россию, да и невозможно кого-либо заставить о них писать.

Игры для ПК





Основан в 1994 году
№ 9-10 / 1996 (15-16)
Выходит 10 раз в год.
Зарегистрирован в Комитете РФ по печати 27.12.94 г. под №013173.
ИНН 7713019783

Главный редактор
Эва Рухина

Редактор
Наталья Моисеенкова

Компьютерная верстка
Андрей Францев

Обработка изображений
Владислав Комков

Отдел распространения и подписки
Олег Никитский
Алексей Алехин
тел. 216-53-90

Отдел рекламы
Константин Салко
тел. 216-53-90, 216-50-83

Перевод
Дмитрий Жантиев

Подписной индекс
91783 по каталогу АРЗИ
72765 по каталогу ЦРПА

Редакция не предоставляет советы и подсказки по телефону, обращайтесь, пожалуйста, по почте.
e-mail: progames@ring.ru

Подписано в печать с оригинал-макета 9.12.96
Формат 60x90/8. Гарнитура «Прагматика»
Печать офсетная.
Тираж 20000.
Цена свободная.

Общество с ограниченной ответственностью «Антонюк-Консалтинг».
Адрес: 129223, Москва, пр. Мира, ВВЦ, а/я 41, Антонюк-Консалтинг, «Pro Игры».

Пленки изготовлены АО «Print Space».
Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия).

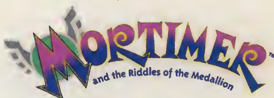


WOMEN IN COMPUTER GAMING

Женщина? Лид-дизайнер? Компьютерных игр? Бывает такое?

Да, и представьте себе, кроме Роберты Вильямс этим нелегким делом занимаются вполне молодые и симпатичные особы. Два небольших блиц-интервью у авторов проектов Mortimer (LucasArts) и Zoiks! (Ocean)

Интервью с Гвен Музенгва, главным дизайнером игры Mortimer: The Riddle of The Medallion



Что представлял собой первый проект, над которым вы начали работать, придя в LucasArts?

После окончания колледжа я предложила компании LucasArts свои услуги и получила вежливый отказ. Позднее случилось так, что я пришла в эту компанию на краткосрочную временную работу и... так и осталась здесь. Через шесть месяцев я получила постоянную должность в отделе Product Support, а спустя менее чем год занялась программированием и работала над созданием Day of the Tentacle.

Расскажите, пожалуйста, немножко о вашем последнем проекте.

Я работала в качестве lead programmer-а игры Mortimer and the Riddles of the Medallion - первой игры LucasArts, ориентированной на малышей. это потрясающая "леталка", в которой предстоит пилотировать гигантскую улитку по имени Мортимер среди 3D-ландшафтов по всему миру. Цель - спасти разнообразных животных от происков злодея по имени Лодиус, который превращает их в камни. После спасения каждого животного вы берете у него небольшое интервью, так что ребенок сможет узнать много новых интересных фактов о жизни и повадках разнообразных представителей животного мира нашей планеты. Вообще мне неимоверно понравился этот проект, я просто в восторге!

Расскажите, пожалуйста, самую "боевую" историю из всего, что случалось с вами во время работы в LucasArts.

Я работала над Day of the Tentacle, будучи беременной. Иногда уставала до такой степени, что ложилась прямо на пол рядом с рабочим столом и дремала. Зрелище было такое, что руководители проекта, Тим Шэфер и Дэйв Гроссман просто не знали, что со мной делать - то подушку предлагали, то воду подносили.

Если бы вы могли перенестись в любую из игр, созданных LucasArts, какую именно игру вы бы выбрали?

Совершенно определенно, это был бы Mortimer. Мир Mortimer - это все равно что "Страна чудес". Вы в самом деле можете летать где угодно и беседовать с любым встречным животным. Кроме того, приходится выступать в качестве их героя-спасителя. Но если бы речь шла не о нашей игре, пожалуй, выбрала бы Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Разве можно не хотеть ощутить в роли Индианы Джонса?

Какая из игр LucasArts больше всего вам нравится и почему?

Можно снова назвать Mortimer? Кроме него мне больше всего нравится Monkey Island 2 - там потрясающие персонажи и сценарий.

Почему вы выбрали для себя карьеру в игровой индустрии?

Я мечтала о том, чтобы создавать такие игры для детей, в которые малыши играли бы действительно с удовольствием. Думаю, вполне возможно создавать такие игры, которые способны не просто доставлять радость, но и научить чему-нибудь.

Если бы вы не выбрали в качестве сферы деятельности игровую индустрию, чем бы вы стали заниматься?

Возможно, занималась бы компьютерной графикой для бизнеса. Знаете, всякие рекламные заставки и летающие логотипы. Именно этим я занималась до того, как пришла в LucasArts, еще во время учебы в колледже.

Чем вы предпочитаете заниматься в свободное от работы время?



У меня двухлетняя дочка, так что все свободное время провожу с ней и с мужем. Много читаем, любим ходить гулять в парк. Ребенок обожает кататься на своем трехколесном велосипеде, представляя себе, будто она "летает". Довольно часто смотрим диснеевские мультики - Beauty&The Beast и другие. А еще иногда по выходным я работаю с детьми в Детском центре художественного творчества Сан-Франциско - организую детям дни рождения, учу малышей рисовать и делать аппликации.

Кто ваши любимые герои и почему?

Честно говоря, у меня в сознании нет четкого образа героя. Я очень уважаю своего мужа за то, что он очень нежный, добрый и отзывчивый человек, хотя и не позволяет другим использовать себя. Я отношусь с глубоким уважением к Джимми Картеру и Хиллари Клинтон за то, что они не боялись принимать верные, пусть даже и непопулярные решения, а также к Марии Монтессори за то, что она в корне сумела изменить наше представление о детском образовании. PRO

Интервью с Сэм Эванс, главным дизайнером игры Zoiks

Когда вы начали работать в Ocean, и каким был ваш первый проект?
Я пришла в Ocean в апреле 1994 года, моим первым проектом был Zoiks. Когда я начинала, у меня просто голова шла кругом от разных идей и сценариев, использующих приключения персонажей Ханны Барбара. Ocean же хотела игру, которая бы отличалась от традиционных point&click адвенчур. Я придумала различные идеи относительно использования звука. И после нескольких демонстраций мне предложили стать дизайнером игры.
Расскажите, над чем вы работаете сейчас?
Сейчас я работаю в маленькой дизайнерской команде над анимационной адвенчурой о Диком Западе. Эта игра нацелена на более взрослую аудиторию, чем Zoiks, и будет иметь более сложный и интерактивный интерфейс.
Вы могли бы рассказать самую ужасную историю, случившуюся с вами во время работы в Ocean?
Это мое собеседования о приеме на работу. После этого меня повели по офису и представили разным служащим, и я поняла, что на этом этаже работают 50 мужчин и только 3 женщины. С тех пор это соотношение уравновесилось. Но тогда это меня напугало, хотя пол не имеет значения для хорошего специалиста. Еще было тяжело делать несколько презентаций подряд сначала для MD, потом для целого этажа разработки, а еще потом для отдела продаж. Ужасно.
Ваша любимая игра Ocean и почему?
Worms, потому что она снимает мою агрессию.
Почему вы выбрали карьеру в игровой индустрии?
Я квалифицированный иллюстратор и графический дизайнер, и меня восхищают возможности компьютера в графике. Идея сделать картинку живой, а затем управлять ей вдохновляет меня. Это поле деятельности позволяет мне использовать все мое мастерство и экспериментировать со средством, которое постоянно эволюционирует и действительно предлагает бесконечные возможности.
Кем бы вы стали, если бы не выбрали карьеру в игровой индустрии?
2D-дизайнером, иллюстратором или писателем, меня бы устроила любая профессия, позволяющая использовать мое воображение и выражать его творчески.
Что вы делаете, когда не работаете?
Пытаюсь отдохнуть.





Кто является вашими героями и почему?
Я восхищаюсь множеством людей по разным причинам. Особенно художниками и писателями, людьми, которые не боятся выражать свои чувства.
Какие игры вы предпочитаете: креативные или деструктивные?
Креативные, заставляющие думать игры. Однако, как дизайнер я создаю игры в независимости от личных предпочтений. Дизайн создается по запросу других людей, нужно знать аудиторию и ее требования.
Нравятся ли вам board games, и какие?
"Монополия" и cluedo - неплохое развлечение.

Какие мужчины вас привлекают: связанные с компьютерной индустрией, или наоборот, те, кто не имеет никакого отношения к компьютерам?
Мы работаем в особенной индустрии, и я работаю с очень талантливыми и преданными людьми. Это не просто работа, это часть моей жизни. Я восхищаюсь мужчинами, с которыми работаю, но меня привлекают индивидуальности в независимости от их занятий.
Считаете ли вы себя сильной и самодостаточной женщиной?
Да, я считаю себя сильной и волевой женщиной. Я думаю, что должна быть такой, выполняя эту работу. И большинство моих коллег - это очень волевые мужчины.
Если бы вы все начинали сначала, взялись бы вы снова за эту работу?
Да, совершенно определенно. Я все еще верю, что компьютеры и игровая индустрия будут частью будущего каждого, и я горда тем, что являюсь частью этого.
Кого больше среди ваших близких друзей: мужчин или женщин?
Большинство моих друзей - это люди, с которыми я работаю. Это естественно, поскольку большую часть времени я провожу на работе. Следовательно, большинство из них мужчины, но мой самый близкий друг - мамочка. PRO




ALL YOU NEED IS

Мы решили посмотреть на нашу редакцию изнутри. На этот раз PRO Игры не в гостях, а у себя дома. Сидят себе вечером тет-а-тет и разговаривают о чем-то своем, о девичьем. Диктофон шуршит, записывает, читатель сидит, позевывает. Странное, конечно, получилось интервью, но, надеемся любопытное.

Эва: Темой нашего разговора является "женщина в мире компьютерных игр". Ты прекрасно это знаешь, это записано в плане, который висит на стене в редакции. Так что начнем с близкого... Ты недавно меня спрашивала о моем отношении к игре Gender Wars, которая эксплуатирует такую народно-популярную проблему, как "война полов", являющуюся, по моему мнению, просто "проблемой по жизни". В Gender Wars она решена не самым лучшим образом, то есть концепция подыгрывает мужскому самолюбию, и сатира в этой игре - это сатира, которую придумали мужчины, а не женщины. Безусловно, сценаристами Gender Wars были мужчины. Но проблема действительно существует. И именно поэтому, может быть, я и стала главным редактором этого журнала. Просто потому, что в один прекрасный день я решила самоутверждаться таким образом.

Наташа: Получается, самоутверждение для тебя - самоутверждение в противовес мужчинам.

Эва: Я решила, что я могу сделать главный журнал для мужчин. Ты ведь знаешь, что 99% читателей нашего журнала - мужского пола.

Наташа: Конечно, потому что ты выбрала область для реализации, которая интересует мужчин, а не женщин.

Эва: А почему компьютерные игры интересуют в основном мужчин?

Наташа: Это сложный вопрос. Наверное, потому что женщины тяготеют, в основном, к каким-то более проверенным способам получения удовольствия. Компьютерные игры для них не обещают безусловно положительного, проверенного результата. Еще женщины часто предпочитают вещи: книги, фильмы, мелодии, - которые на данный момент созвучны их переживаниям и настроениям. Если герой фильма напоминает цветом глаз нынешнего любовника, значит фильм хороший. Компьютерные игры же предлагают совсем иное: принять правила другого, непохожего на твой мир.

Эва (смеется): Я отлично это понимаю. Но, посмотри, для нас с тобой существует этот огромный мир, в котором можно получать удовольствие таким нетрадиционным способом. Скажи, пожалуйста, от каких игр ты получаешь удовольствие?

Наташа: Это, конечно, "Цивилизация". Почему я получаю от этой игры удовольствие? Вероятно, из-за манипуляций со временем, прекрасного ощущения того, что за вечер я прожила 200 веков и при этом невероятно удачно. Но я против концепции, которую ты мне навязываешь, что есть какие-то мужские и женские способы получать удовольствие. Грубо говоря, этот салатовый цвет доставляет мне удовольствие, ласкает глаз, но не потому что я женщина.

Эва: Каким героем компьютерной игры ты бы хотела стать?

Наташа: В разных психологических настроях по-разному. А ты?

Эва: Моей любимой героиней является чародейка Наталия из Heroes of Might and Magic. Блондинка с голубыми глазами, яблоками в волосах, на белом коне. У нее мало сил, но очень высокие магические способности. Вдумчиво используя магию, она всегда побеждала. В ее белых сахарных замках жили единороги, эльфы, фениксы, феи. Она могла манипулировать тончайшим. Сила ведь является прямым и грубым воздействием. Она же расстановкой сил, продуманной стратегией, мудростью и умением достигала многого.

Наташа: Не слишком ли все позитивное?

Эва: А разве ты видела, чтобы я подолгу играла в какую-либо деструктивную игру?

Наташа: Честно говоря, нет. Хотя мне больше нравятся деструктивные игры. Но, если возвратиться к теме нашей беседы, эта тяга к тончайшему, к манипулированию тонкой энергией, наверное, и отличает женщин. То есть такой кажущийся заведомо коммерческим и тешущим феминисток персонаж, как в игре Unreal, - суперсильная, сметающая все на своем пути девица - не должен на самом деле нравиться настоящей женщине?

Эва: Полная ерунда. Пожалуй, как и Лора в игре Tomb Raider. Это была единственная новая 3D-игра, которая мне не понравилась на осенней ECTS. Хотя от нее были в восторге все мужчины. Героиня в ней движется абсолютно пластмассово, ничто в движениях модели не выдает женщину: спортивная девчонка с 2 пистолетами в руках бежит и мочит все на своем пути, каких-то волков, тигров и т. п. Тупость невыразимая. Мне гораздо больше понравились MDK, Dark Forces II, Deathtrap Dungeon. Агрессивные, пафосные игры. В них реализованы абсолютные классические модели с настоящими мужскими героями. А в Tomb Raider - искусственная модель женщины из дурного американского боевика. И потом я, в принципе, не могу себе представить дамочку в своем уме с 2 пистолетами в руках, которая идет и под такую веселую, динамичную музычку быстро стреляет.

Наташа: То есть, женщина с 2 пистолетами в руках - это все-таки трагедия.

Эва: Это не трагедия, а чудовищная фальшь.

Наташа: Для меня идеальный персонаж - это бесполый персонаж, как в Doom или Quake, в которых кем ты себя представляешь, тем и будешь, полная свобода, зачем в новом, совсем другом мире продолжать быть мужчиной или женщиной?

Эва: В мир какой игры ты верила наиболее сильно?

Наташа: Видишь ли, в мир каждой игры, которой я увлекалась, я верила абсолютно. Будь то Quake, Frankenstein, Civilization, Gene Wars и многие другие. Невозможно продолжать играть в компьютерную игру больше двадцати минут, веря в этот игровой мир на три четверти, нужно обязательно пол-



ностью и безусловно.

Эва: Ты ведь знаешь, что компьютерные игры - это такая вещь, как и секс, от которой мужчины могут получать удовольствие постоянно. И, как правило, эти миры являются прибежищем для нереализованных мужчин.

Наташа: Возможно, ты права. Например, меня тянет поиграть, когда мне совершенно хреново. Это, скорее, способ модификации моей энергии, которая не находит никакого исхода в жизни. Но этот способ успокоения доступен как для мужчин, так и для женщин. Просто любой женщине, которой некуда деть свою энергию, надо понять, что есть такая лафа, как компьютерные игры. Наряду с тем, чтобы пить пиво в баре, искать сомнительных приключений на улице или в клубе.

Эва: У женщин есть много разных способов искать маленькие удовольствия: вязать, ходить к портнихе, смотреть видеофильмы, читать романы на один вечер и так далее. Скажем, 9 из 10 моих подруг предпочитают видеофильмы в качестве обезболивающего. Почему ты думаешь, что компьютерные игры - лучший способ изменить настроение чем видеофильмы?

Наташа: Потому что в играх присутствует такая вещь, как активность. Это ведь общее место: компьютерные игры лучше, чем фильмы и романы на один вечер, потому что в них ты каким-то образом можешь изменить что-то. Почему мы испытываем депрессию? Потому что нечто неприятное происходит не по нашей воле, и мы теряем уверенность, что можно что-то изменить. А компьютерные игры - это тот клин, который вышибает все.

Эва: Да, но мне легче посмотреть фильм, чтобы снять стресс.

Наташа: Но в то же время, после игры у тебя возникает иное психологическое состояние, которое ценно тем, что этот перелом произошел благодаря твоему активному волевому решению. Хотя решения и касались виртуального мира. Часы, посвященные игре ты прожила некоей powerful личностью, и возникла иллюзия, что дальше пойдет также.

Эва: У меня ни разу не возникала иллюзия, что успешно пройденная миссия может повлиять на дальнейшее планирование журнала. Игра дает очень сиюминутное ощущение удовольствия, именно на тот момент, пока она удерживает тебя.

Наташа: Да, как и другие развлечения, она дает сиюминутное ощущение удовольствия, но она вырабатывает некую подспудную привычку принимать решения. Мы ее даже не замечаем. Ощущая себя значимой личностью в компьютерной игре, мы хоть немного изменяем и собственную самооценку.

Эва: У меня, наоборот, привязанность к той или иной игре возникала только тогда, когда я успокаивалась от ее рекуррентного ритма, от некоторых циклических повторов. Таким же образом расслабляет музыка Филиппа Гласса. Ритм компьютерной игры накладывается на мои биоритмы и, чуть-чуть изменяя их, приводит к тому, что я успокаиваюсь. Видишь ли, ни в фильмах, ни в литературе, нет этой закольцованности, в них есть повествовательная линия, которая насилует меня точно также, как незнакомый встречный на улице. Они заставляют полтора часа переживать меня некие шоковые или неведомые ощущения, но все при этом происходит один раз. Компьютерная игра, в отличие от других медиа, дает мне ощущение повторяемости действий, и эта повторяемость регулируется.

Наташа: Это реализованная фантазия - мир, существующий по правилам, которые могут регулироваться количественными или качественными структурами, скоростью, в конце концов.

Эва: Скажем, после Heroes of Might and Magic и BreakThru! я получаю одинаковую степень легкости. Хотя в одной игре существует сложный регулируемый мир, и приходится думать, в другой же - нужно просто уничтожать кирпичики одинакового цвета. Но ритм обеих игр меня устраивает. Все, что мне нравится в этих играх - это то, что они пожирают мое время и то, что они изменяют мое состояние. Игра вытесняет то, о чем я думаю, мою рефлексию, мою модель самоидентификации, изменяет мой ритм. Все дело в биоритмическом комфорте. Иначе, откуда так много людей, способных играть в старые игры, несмотря на неудобный интерфейс и некрасивую графику. Для них это абсолютно неважно, так как эти игры их ритмически устраивают. Кстати, ты уверена, что после игры состояние изменяется в лучшую сторону? А ощущение пустоты, которое у тебя возникает после того, как ты играла 8-10 часов подряд?

Наташа: Это как бы рациональное осмысление того, что потеряно время. Но оно вторично. Эта мысль накладывается уже вторым слоем на то, что эти 10 часов ты провела прекрасно. По большому счету, большинство наших действий в жизни не имеет рациональной цели. Если они приносили короткое удовлетворение на какой-то отрезок времени, пока мы ими занимаемся, значит все в порядке.

Эва: 10 минут. Это тот отрезок удовольствия, который мы получаем, когда выходит новый номер журнала. Уже на 11-ой минуте наступает рефлексия по поводу того, сколько в нем было допущено ошибок.

Наташа: Но предыдущее удовольствие все оправдывает. Целых 10 минут я чувствую удачу. Меня радует, что этот материал опубликован, что он интересен, что он заводит, т. е. он должен заводить читателя, хотя это нереально, так как в эти 10 минут он заводит только меня.

Эва: Тебе не кажется последнее время, что материалы, которые мы печатали в нашем журнале и которые нам казались really cool, заводили только нас с тобой?

Наташа: Значит, у нас не происходит резонанс с нашими читателями, несовпадение биологических ритмов (наверное, в разные компьютерные игры играем). Но, тем не менее, я не считаю, что время, потраченное на изготовление журнала, прошло зря, так как нам нравилось этим заниматься.

Эва: И когда ты играешь в компьютерную игру, ты не рефлексируешь, ты получаешь от нее удовольствие. Когда проходит какое-то время, ты вышла из нее, выключила компьютер и поняла, что это время было пустым, наступает время рефлексии и проходит время удовольствия?

Наташа: Да. Killer time - это термин рефлексии.

Эва: А что же происходит со временем, когда ты полностью теряешь модель самоидентификации?

Наташа: Чем лучше компьютерная игра, тем больше она способна выбить тебя из твоей модели самоидентификации. Видишь ли, моя модель самоидентификации является на данный момент просто рыночным конкурентом той модели, которую мне предлагает каждая компьютерная игра. Это просто война на равных. Моя модель потерпела на эти 10 часов провал. И я этому рада.

Эва: Это и парадоксально. Потому что для меня любая игра спустя какое-то время теряет интерес, так как я знаю, как она устроена, и моя твердость духа не согласна поддаваться addiction. И при этом есть люди, которыми я бесконечно восхищена, которые и создают такой исключительный геймдизайн. Даже если я не провожу все вечера с их играми, мое восхищение ими не становится меньше. Я прекрасно понимаю, что модель, которую они построили, гораздо сильнее моей. И мало того, что они ее придумали и построили, они ее умудрились навязать еще сотне тысяч игроков (абстрактный тираж успешно проданной игры). И люди стали играть в нее, и все признали, что игра very addictive и very perfect. И эти создатели остаются для меня авторитарными, какие бы проекты они не делали в дальнейшем, насколько удачными, провальными, коммерческими, безынтересными не были бы их новые проекты. Потому что это рыночные изменения не касающиеся существа этих людей. Ибо они были настолько меня мощнее, что смогли меня в этом убедить. И в то же время, я вижу, что многие мужчины бесконечно предаются каким-то играм, просто бесконечно, абсолютно отказываясь от себя и погружаясь в мир этих игр, не испытывая никакого пиетета перед их создателями. Они зачастую не знают, кто делал эти игры, не знают ничего кроме названия игры. Они не понимают, что игра - это классно придуманная кем-то модель, реализованная неким коллективом, вынесенная на рынок неким издателем, занимавшимся маркетингом, и распространяемая благодаря чьей-то дистрибьюторской сети. Что она стоит денег и имеет авторов.

Наташа: Просто существуют разные уровни мышления: первобытное, средневековое и современное саморефлексивное. И это миф, что те старые модели мышления ушли с наступлением XX-ого века. В данный момент ты являешься об-



разчиком мышления конца XX-ого века, нормального, саморефлексивного мышления. Ты прекрасно понимаешь, что твое увлечение какими-то идеями зависит от конкретных людей, выразивших эти идеи, которые преследовали свои маркетинговые, коммерческие цели или просто собственное самоутверждение. А для этих молодых игроков эти игры являются природными феноменами, прекрасными и ужасными. Это просто пример архаичного мышления.

Эва: Давай вернемся в конец XX-ого века в Россию. Что по твоему ожидается на российском рынке? Чья игровая модель тебе кажется ближе русскому человеку: искреннее любование фольклором уральских программистов или коммерческие гонки с советскими автомобилями (на тему: "Твоя вишневая "девятка" давно свела меня с ума")?

Наташа: С точки зрения рядового пользователя - конечно, "девятая модель". Потому что это близко, это знакомо, это берет за душу. Мы же, в сущности, являемся носителями не русского национального фольклора, а советской субкультуры.

Эва: А мне кажется, что все эти мальчики, выросшие на американских квестах и Doom-е, с невероятной легкостью предпочтут локализованные игры. Зачем им нужна какая-то специальная русская игра? Они абсолютно смирились с тем, что игры устроены по другому ментальному принципу. А вот тебя как русскую девущку что бы взяло за сердце?

Наташа: Я не ощущаю себя именно русской девущкой, просто здоровый космополитизм. Мне все равно, какая модель, патриотичная или нет, меня берет за душу, просто она должна соответствовать моим ожиданиям на данный момент. Я думаю, ты права, что русские геймеры по кальке готовы воспринимать модель американских игр и предпочтут локализованные продукты. Мы ведь вообще говорим об индустрии, которая начала свое развитие не нашей почве. И все отечественные проекты в любом случае будут подражаниями, подражаниями и в технологии, и в геймдизайне, и в системе построения всего бизнеса. Согласись, если русскому программисту, чтобы написать код программы, нужно писать именно английские команды и думать на английском языке, то это уже говорит о некоторой вторичности того, что он делает, по отношению к его родной культуре. Это просто логическое заключение.

Эва: Ему нужно забыть свой язык.

Наташа: Поскольку мы с тобой являемся философами по образованию, мы помним, что особенности мышления определяет язык. И вытеснение в наших мыслях русского языка английским, скорее всего, может сформировать только вторичную модель, модель подражания.

Эва: Зачем тогда заниматься вторичным, когда можно заниматься первичным. Фольклором, например.

Наташа: Время же идет, и русский фольклор, к сожалению, не является идиомой конца XX-ого века, на нем нельзя делать деньги и развиваться. Но все-таки, несмотря на космополитизацию, существуют все-таки определенные национальные рынки. Скажем, Heroes of Might and Magic были игрой года во Франции, но не в Америке и не в Германии. Но здесь пока не сформировался рынок со своей спецификой. В России определенно существуют, пожалуй, кланы поклонников Doom-а и C&C.

Эва: С одной стороны, ты говоришь, что существуют национальные рыночки, а с другой стороны, говоришь о космополитизме.

Наташа: Космополитизм - нормальная позиция. В рамках какой-то одной индустрии все-таки существуют какие-то принятые стандарты и достижения, которые работают для всех. Может поэтому перестанем писать в журнале словосочетание "русские игры"? И не будем так корректно не оценивать русские продукты, а ставить им рейтинги наряду с западными.

Эва: Да уж, я представляю эту мрачную линию "свадебных генералов": 29%, 23%, 19%...

Наташа: Либо в оппозицию космополитизму надо возвращаться к тому, что работало на русской почве: фольклор, архитектура, балет, анекдот, песня, кухня...

Эва: Пожалуй, кухня - это главное, а все остальное - вторично. Парадокс состоит в том, что вся Европа может говорить на английском, но каждая нация держится за свою кулинарную традицию и никто не ест английскую еду, так как она мучительно невкусная.

Наташа: Откинув идею по поводу языкового диктата, мы подошли к кулинарному. Но заметь, что большинство предприимчивых людей предпочитают Мак Дональдс и ирландские бары русской национальной кухне. Их стиль жизни американского менеджера вырабатывает и кулинарные предпочтения. Насколько русские эти люди? Просто всегда какая-то локальная субкультура немногих людей производит некие ментальные продукты, которые по ряду причин почему-то должны стать массовыми.

Эва: В силу каких причин они могут стать массовыми? Например, русские игры.

Наташа: Для того, чтобы вещи ненародного потребления, каковыми и являются игры в нашей стране, стали у нас массовыми, их должны раскручивать люди, набившие руку на рекламных компаниях, но которые, скажем, занимались аудиорынком, промоущеном таких звезд, как Таня Буланова или Алена Апина (ведь те тоже не блещут ни оригинальностью, ни высокими технологиями). Чтобы сделать продукт популярным, надо обращаться к созданным уже схемам сбыта, ориентированным на рынок развлечений.

Эва: Но даже западные аналитики утверждают, что и у них рынок электронных развлечений не является массовым, хотя ведет себя, как массовый, но не является таковым по существу. Круг потребителей гораздо уже, чем, скажем, у видеофильмов, и спрос формируется не рекламой на радио и ТВ, а рекламой в специализированных изданиях и в Интернете.

Наташа: Чтобы сделать его массовым, нужно привлечение исконных некомпьютерных ценностей, таких милых и понятных сердцу фетишей, как рождественская елка в магазинной политике продаж SoftKey. Потенциальному массовому потребителю необходимо пассивное восприятие приятных (и, желательно, знакомых) впечатлений, а не принятие решений, которое вымогает каждый интерактивный продукт. PRO

Pro Игры в гостях в издательстве "Дока", у директора программных разработок Анатолия Константиновича Шевчука.

Pro: Все наши читатели уже достаточно хорошо знают фирму "Дока" и ее продукты. В декабре этого года вы издаете в России целых три новых игровых релиза. У вас уже есть издательский опыт около 2 лет, не могли бы вы поделиться своими секретами успеха и рассказать о своих основных ошибках?

Анатолий Шевчук: Нашей первой и основной ошибкой было то, что, когда мы стали заниматься издательством в 1994 году, мы пытались все сделать так, как нам казалось, тогда было на Западе. Тогда мы затевали рекламную компанию в прессе, хотя она и не была такой могучей, как это принято сейчас. Мы участвовали в специализированных выставках, выпустили серию из 10 коробочек - jewel case - тогда это было модно, просто последний писк. Пытались принести в Россию те продукты, которые уже год-другой продавались на Западе, так как считали, что здесь для них как раз пришло время. Но оказалось, что для успешной издательской деятельности в России нужно бежать на шаг вперед. Не на шаг назад, а на шаг вперед. И если браться локализовывать западные продукты, то необходимо их выпускать одновременно с их выходом в Европе, и они должны быть абсолютными хитами. Неправильное понимание местного рынка было нашей первой ошибкой. Другой ошибкой было то, как мы пытались продавать эти продукты. Ведь поначалу мы старались все продавать сами, а потом пришли к тому, что все-таки необходимо работать через специализированную фирму-дистрибьютора. И если подходящих фирм нет, то надо им помогать стать такими, надо их немножко воспитывать. Российские фирмы-дистрибьюторы не привыкли работать с низкой "маржой", а ведь не секрет, что ни у одной европейской компании-дистрибьютора software нет таких высоких порогов прибыли, как в России, скажем, у 1С или "Лампорта". Тем не менее, мы стараемся работать со всеми, кто заинтересован в работе с нами. И наш эксперимент с 1С по совместному изданию "Острова Сокровищ" пошел, я так думаю, и нам, и им на пользу. Мы до этого смотрели на рынок с разных позиций, и ошибки были с обеих сторон. На мой взгляд, слишком высокой оказалась рекомендованная розничная цена, для продуктов подобного рода она должна быть ближе к 20 долларам. Да и то, что коробка была сделана в стиле 1С, не представляется мне правильным маркетинговым ходом. Ассоциация с замечательными программами 1С может не работать для продукта, ориентированного на домашнего пользователя, что частично подтверждается первыми результатами продаж. Возможно, на сегодня наша марка для покупателя именно таких продуктов более близка, чем марка 1С. Этот эксперимент, который мы считаем в целом удачным, обогатил наш опыт, мы многому научились, поняли, как надо работать с дилерами. Мы предполагаем и дальше продолжать партнерство с 1С (в частности развивать линию с living books).

Pro: А в чем же секрет успеха?

Анатолий: А секрет, наверное, в том, что мы дольше других варимся в этой индустрии, прошли школу разработчиков, а этой школы у многих новых издательств просто нет. Это школа очень велика и сложна. И плюс к этому накопился большой опыт работы с западными издателями. Мы знаем, как надо работать с разработчиками, что для них главное в работе с издателем, и наоборот. И теперь, мы знаем, что и как издавать. Когда я отвечал на вашу анкету с вопросами по локализации, я сказал, что локализацию надо делать от 2 недель до месяца. Я по-прежнему считаю, что локализацию можно и нужно делать в эти сроки, но при условии, что западный партнер имеет и желание, и опыт работы в данной области. На практике же их надо учить заниматься локализацией. Большинство англоязычных издателей не представляют, как это можно делать быстро. Именно это привело к задержкам выхода Network Q Rally на русский рынок. Очень много времени съедается организационными неувязками. Вплоть до таких мелочей, как отправка диска не той экспресс-почтой, ожидание релиза игры, когда будет отредактирован окончательный вариант manual-а с подробной историей ралли, одобренной английским комитетом Гонок. Чтобы эту накатанную бюрократическую систему перестроить на более гибкое ориентирование, надо долго вместе работать. Но я думаю, мы все равно выйдем на идеальные сроки: не более месяца на локализацию.

Pro: На сколько же задержался выход игры по сравнению с релизом в Европе? На 2 с половиной месяца?

Анатолий: Начали разговаривать мы с Europress еще на весенней ECTS, окончательно договорились на осенней ECTS (по количеству, роялти, условиям). В Европе Rally вышла 26 сентября, а у нас - в середине декабря. То есть с задержкой в 3 месяца.

Pro: А в 97 году с кем вы планируете сотрудничать?

Анатолий: Мы собираемся тесно сотрудничать с Digital Integration. Наше решение не локализовывать Hind не испортило наших отношений, и сейчас мы разрабатываем пару новых идей на следующий год по поводу F-16 и SU-27. Они считают, что их SU-27 будет лучше, чем у Mindscape. Самая сильная сторона будущих продуктов - это то, что все эти игры Digital Integration сделала на технологии Virtual Battlefield, и в них можно играть по сети, то есть, к примеру, Hind против SU-27 и т. п. Эта концепция нам кажется очень интересной, и хотелось бы в ней поучаствовать. Мы ведем также переговоры с Interactive Magic, SSI, UbiSoft. Причем с SSI у нас вполне взаимный интерес: это стратегии. Мы близнецы-братья в этом плане. И конечно же, будет продолжено сотрудничество с нашими постоянными партнерами: Software 2000 и Europress.

Pro: Из трех продуктов, издаваемых вами перед Рождеством, два - это разработки отечественных команд, причем это не in-house разработки, а именно предложенные вам для издания независимыми разработчиками, которые сами к вам пришли.

Анатолий: Да, в этом году из собственных разработок мы опубликовали только один: совместный проект со студией "Пилот" - "Происхождение видов". Сейчас мы издаем стратегическую игру "Противостояние", разработанную петербургской командой "Наши Игры", и совсем в конце декабря выйдет "Pike", сделанный московской командой Snowball Interactive. Причем, эти проекты полностью разработаны, изданы и напечатаны в России. На мой взгляд, получилась



очень удачная упаковка, хотя и напечатано в Казани, а не в Лондоне или Вене. Я не удовлетворен сроками выхода Pike, но вполне удовлетворен сотрудничеством. Свои разработки у нас пока лежат на полке. Мы сознательно отодвинули ряд продуктов на более поздние сроки. Готовы "Пинболл", Lingua Match Pro, на выходе "Русская рыбалка", в работе наша давняя любимица "Кукла", близится альфа-версия "Вьюги в пустыне", хотим эту игру вовремя завершить (в марте 97 года), и усилить работу над Total Control II. Несмотря на миграцию некоторых наших сотрудников в другие фирмы, которая не могла не повлиять на ход проектов, а может быть и благодаря этому, нам удалось собрать для их осуществления очень сильные команды разработчиков-единомышленников. Так что проекты успешно продвигаются, и то, что получается, нам уже нравится. Да и говорить о пользе работы с постоянной огромной командой разработчиков в российских условиях, я думаю, неправильно. На каждый проект надо собирать совершенно новую команду, оставляя одного-двух человек лидеров, способных работать в команде. Это мое глубочайшее убеждение. Я не вижу ничего страшного в том, что люди меняются. Они приходят, чтобы сделать конкретный проект, они доводят его до конца, так как верят в него, они отвечают за свой проект, и не более того. Есть люди, которые ответственны за поддержку технологии, они постоянны. Но остальные специалисты не отвечают более ни за что, кроме своего проекта. Да, мы очень любим наших программистов, наших художников, они замечательные люди, но мы не возводим их в абсолют.





Pro: А что у вас была за история с "Противостоянием"?

Анатолий: Было несколько желающих перекупить лицензию на эту игру. Кто-то обращался к нам, кто-то к "Нашим играм", предлагали им гораздо большие деньги, но они остались с нами.

Pro: А почему?

Анатолий: Наверное, им нравится с нами работать, они в нас верят. Не только торговая марка здесь имеет значение. Я думаю, что эти три игры, выпущенные нами на рынок, окажут заметное влияние на его формирование. Это ведь игры разных жанров, причем каждый продукт сделан на высоком уровне. Один европейский хит (я имею в виду "Ралли"), один - безусловно, станет российским хитом (я имею в виду "Противостояние"), и Pike - просто достаточно оригинальная игра, и также хит в своем жанре. Еще много зависит и от политики на рынке. Можно ведь не стараться продать весь тираж за 2 месяца, можно торговать и полтора года, это просто вопрос позиционирования и продукта и себя на рынке. Я считаю, что мы делаем продукты не однодневные и не одно-сезонные.

Pro: А как же тогда с рекламной компанией?

Анатолий: Рекламная компания очень важна. И очень дорога. Я не уверен, что мы будем тратить 100% стоимости разработки на рекламную компанию. Мы тратим меньше, чем другие, во-первых, потому, что мы пользуемся несколько другими каналами распространения информации, во-вторых, у нас хорошие связи с прессой, и потом мы позже, чем другие, начинаем рекламировать свои продукты, ближе к выходу. Этому научил горький опыт, что сроки выпуска практически никогда не удается соблюсти день в день, как запланировано. Да и потом, заявленные на уровне альфа-версии обещания не всегда бывают соблюдены в готовом продукте.

Pro: На какие тиражи вы сейчас ориентируетесь?

Анатолий: Минимальный - 3000 копий одного продукта. Причем мы уверены, что этот тираж можно продать в России за декабрьские-





январские продажи, и потом можно будет допечатать дополнительный тираж. 10000 в год - это нормальный тираж, который может разойтись в России.

Pro: Каковы ваши прогнозы на 97-ой год?

Анатолий: Бурного роста я пока не вижу. Да и рынки пиратских CD никуда не исчезнут. На них по-прежнему будут существовать дешевые полулегальные продукты. Кстати, многие из российских энциклопедий как раз носят такой полулегальный характер, да и English Gold - по сути дела, пиратский продукт. Я знаю около десятка команд, которые работают сейчас над созданием подобных мультимедиа-энциклопедий. Мы стоим на пороге бума российских энциклопедий, в течение 3-4 месяцев рынок будет буквально забит энциклопедиями разного качества. Я могу вам сказать, как это произошло в Польше, где процент покупаемых пиратских игр упал с 90% до 40%, но при этом нелегальный рынок никуда не исчез. Он только уменьшился. Многие пираты начнут продавать лицензионные игры, по привычке приторговывая дешевым, бюджетным софтом в jewel case.

Pro: А возникнут ли на основе бывших пиратских издательств новые большие издательства, занимающиеся лицензионным software?

Анатолий: Верится с трудом, что возникнут большие издательства. Мелких будет много. Я не вижу пока на рынке ни одного по-настоящему крупного издательства, да и “Доку” я считаю маленьким издательством. Для этого сначала должны появиться большие дистрибьюторы.

Pro: Какова ваша политика розничных продаж?

Анатолий: На эти три новые игры мы уже объявили цену. В розницу они должны стоить: “Противостояние” - 32 доллара, а Rally и Pike - по 35. Я думаю, в 97 году на подарочные издания игр , т. е. высококачественные high-end продукты в красивых коробках, на рынке устоится цена в пределах 30-40 долларов. Это, конечно, высокие цены для России. Но это уровень цен для больших, хороших и сложных игр и для профессиональных обучающих продуктов. Второй ценовой уровень - это 20 долларов и ниже, продукты уровня Twigger, нашего “Пинболла”, интерактивных мультфильмов NMG, “Острова Сокровищ” (я уже говорил, что считаю его розничную цену завышенной). Третий ценовой уровень - ниже 10 долларов - это продукты в jewel case, вторичный рынок, white label или одноневные поделки. Я думаю, подобная ценовая тенденция наблюдается на рынке, и все к этому идет. И потом, я считаю, что сейчас нет конкуренции между издательствами, потому что конкуренция идет не на уровне издателей, а на уровне продавцов. Хотя уже возможна конкуренция издателей из-за разработчиков. Ну что ж, тогда давайте поборемся.

Pro: А какими способами будете вы бороться?

Анатолий: Мы боремся обаянием.



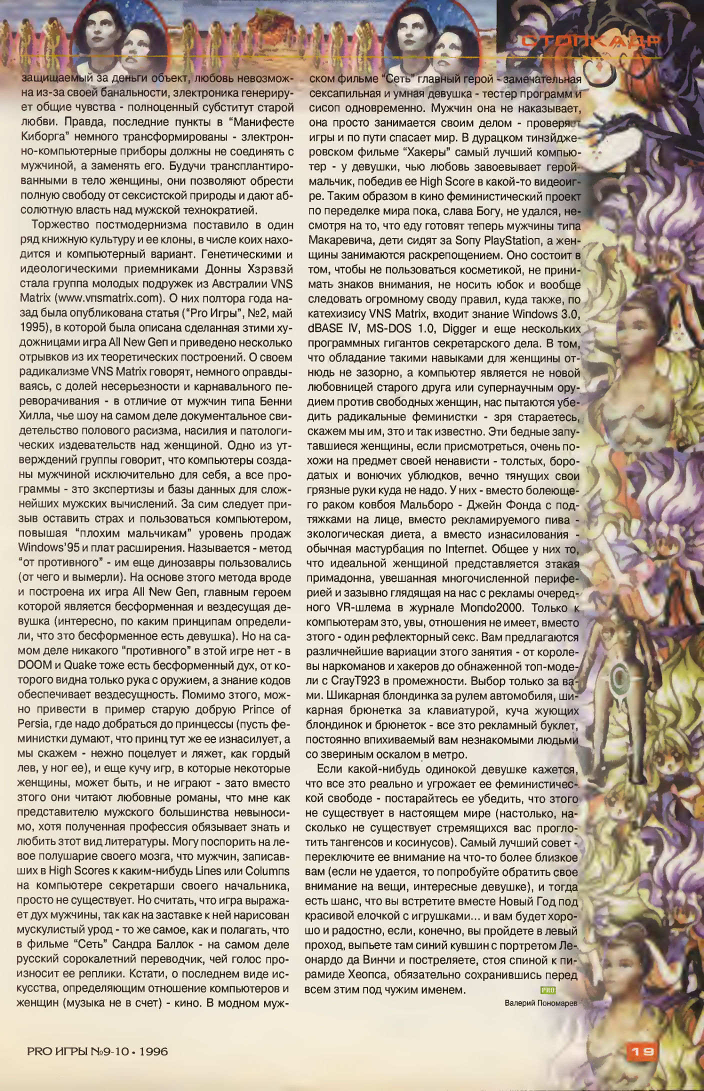
Компьютер в руках прогрессивной женщины

Феминизм - явление американское. В конце прошлого века изнеженные аристократки Нового Света, не зная чем заняться, решили протестовать против обязательного ношения юбок и ограничений в гражданских правах. Они тогда назывались суфражистками. Борьба скоро окончилась успехом и на марширующие отряды воинственных амазонок перестали смотреть как на говорящих женщин с бородой из странствующего паноптикума. Некоторое время всему человечеству, в чье число входят и суфражистки, было не до того - революции и войны как и раньше будоражили умы людей. Но вскоре стало понятно, что подобный интерес перерос в спортивную игру наподобие Master of Orion, где за ход, если постараться, можно уничтожить до пары миллиардов условных человечков внутри любимого "винта". И люди переключились на более отвлеченные вещи, в том числе и на феминизм, который, в отличие от менее радикального родителя суфражизма, призывал к современному типу матриархата, где женщина становилась не хранителем домашнего очага и главой семьи, а председателем совета директоров всех транснациональных компаний и главой человечества. Через пару десятков лет появился нынешний властитель дум - Интернет, в котором, как в зеркале, отразились почти все мысли, когда-либо существовавшие в этом рукаве Галактики. Разумеется, что и феминистический радикализм поимел свои домены. Не вдаваясь особенно в социокультурные разглагольствования по этому поводу, мы попытаемся показать в этой статье, откуда и куда идет современный компьютерный феминизм, как к нему относится психически нормальному человеку и, в качестве новогоднего подарка, что делать, если гетеросексуальный мужчина решил-таки завести отношения с подобным объектом.

Начало компьютерной культуры приходится, понятное дело, на конец 70-х, когда появились ПК, а вслед за ними - научно-фантастические произведения, где Atari8000 был живым, мог выгуливать собаку и играть в Tetris за вас. Ровно через десять лет эти книжки стали называться "киберпанком" и приобрели огромную популярность, которая их, в конце концов, и погубила. Патриарх киберпанка - Уильям Гибсон - очень любил женщин и поэтому именно они становились главными героями его произведений (на русском языке существуют только журнальные публикации, на сети лежат любительские переводы). Как правило, это отверженные, живущие в своем мире и не нуждающиеся ни в ком создания. Героиня одного из рассказов лишена нервной чувствительности, в лошадиных дозах потребляет галлюциногены и о сексе говорит: "Изредка меня забавляет то, как они дергаются на мне". Героиня другого романа - безработная телохранительница, чьим лучшим другом является дельфин, в прошлом - сверхсекретный разведчик, в настоящем - зависимый от кокаина взломщик программ. В самом известном романе - "Нейромансер" - также действует телохранительница, тело которой наполовину состоит из электроники.

Вслед за Гибсоном обычно называют Брюса Стерлинга, в чьих рассказах ("Киберпанки на Волге", Волгоград, 1992), как и у Гибсона, женщины абсолютно равны, а нередко и превосходят мужчин - разницы между ними действительно никакой, потому, что можно поставить на причинные места электроды и прочувствовать половой акт либо с мужской, либо с женской, либо сразу с обеих точек зрения. В 1983 году, когда все вышеназванные произведения стали известны не только ограниченному community людей, ассоциировавших себя с киберпанком, но и простым любителям фантастики, началась мода на все компьютерное. Даже самый ленивый живо описывал электронные гаджеты, которые позволяют вам не выходя из собственного туалета следить за спальней президента. Лучший из этой обоймы, на мой взгляд, - Джон Варли, чей "Нажмите ВВОД" ("Press ENTER") был награжден литературными премиями в США и два раза напечатан в России (в журнале "Химия и жизнь" и в сборнике "Обратная связь", Москва, 1991, также лежит на сети в библиотеке Максима Мошкова http://www.ras.ru). В этой стокилобайтной повести действует женщина по имени Лиза Фу. Она обладает ортопедической пластинкой во рту, знанием всех комманд UNIX и интуитивным нюхом на программные и сетевые секреты. Конечно, такая жéнщина должна погибнуть, чтобы не вызвать у мужчин завышенные требования к оставшимся в живых любовницам, чья реакция на подобное мужское поведение была бы первым шагом к мужененавистничеству. Смерть Лизы наступает в результате гипнотического воздействия 3D-графики - очень новаторская и прогрессивная мысль.

Последней значительной вехой в литературе стал "Манифест киборга: наука, технология и социалистический феминизм в конце двадцатого века" Донны Хэрэвэй (http://www.cc.rochester.edu/ College/FS/Publications/HarawayCyborg.html или Donna Haraway "Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature, NY, Routledge, 1991, стр. 149-181). Здесь суммируются все достижения литературного киберпанка: технология - естественная среда обитания женщины, мужчина - не хозяин, а

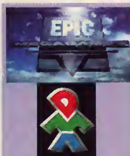


защищаемый за деньги объект, любовь невозможна из-за своей банальности, электроника генерирует общие чувства - полноценный субститут старой любви. Правда, последние пункты в "Манифесте Киборга" немного трансформированы - электронно-компьютерные приборы должны не соединять с мужчиной, а заменять его. Будучи трансплантированными в тело женщины, они позволяют обрести полную свободу от сексистской природы и дают абсолютную власть над мужской технократией.

Торжество постмодернизма поставило в один ряд книжную культуру и ее клоны, в числе коих находится и компьютерный вариант. Генетическими и идеологическими приемниками Донны Хэрэвэй стала группа молодых подружек из Австралии VNS Matrix (www.vnsmatrix.com). О них полтора года назад была опубликована статья ("Pro Игры", №2, май 1995), в которой была описана сделанная этими художницами игра All New Gen и приведено несколько отрывков из их теоретических построений. О своем радикализме VNS Matrix говорят, немного оправдываясь, с долей несерьезности и карнавального переворачивания - в отличие от мужчин типа Бенни Хилла, чье шоу на самом деле документальное свидетельство полового расизма, насилия и патологических издевательств над женщиной. Одно из утверждений группы говорит, что компьютеры созданы мужчиной исключительно для себя, а все программы - это экспертизы и базы данных для сложнейших мужских вычислений. За сим следует призыв оставить страх и пользоваться компьютером, повышая "плохим мальчикам" уровень продаж Windows'95 и плат расширения. Называется - метод "от противного" - им еще динозавры пользовались (от чего и вымерли). На основе этого метода вроде и построена их игра All New Gen, главным героем которой является бесформенная и вездесущая девушка (интересно, по каким принципам определили, что это бесформенное есть девушка). Но на самом деле никакого "противного" в этой игре нет - в DOOM и Quake тоже есть бесформенный дух, от которого видна только рука с оружием, а знание кодов обеспечивает вездесущность. Помимо этого, можно привести в пример старую добрую Prince of Persia, где надо добраться до принцессы (пусть феминистки думают, что принц тут же ее изнасилует, а мы скажем - нежно поцелует и ляжет, как гордый лев, у ног ее), и еще кучу игр, в которые некоторые женщины, может быть, и не играют - зато вместо этого они читают любовные романы, что мне как представителю мужского большинства невыносимо, хотя полученная профессия обязывает знать и любить этот вид литературы. Могу поспорить на левое полушарие своего мозга, что мужчин, записавших в High Scores к каким-нибудь Lines или Columns на компьютере секретарши своего начальника, просто не существует. Но считать, что игра выражает дух мужчины, так как на заставке к ней нарисован мускулистый урод - то же самое, как и полагать, что в фильме "Сеть" Сандра Баллок - на самом деле русский сорокалетний переводчик, чей голос произносит ее реплики. Кстати, о последнем виде искусства, определяющим отношение компьютеров и женщин (музыка не в счет) - кино. В модном мужском фильме "Сеть" главный герой - замечательная сексапильная и умная девушка - тестер программ и сисоп одновременно. Мужчин она не наказывает, она просто занимается своим делом - проверяет игры и по пути спасает мир. В дурацком тинэйджеровском фильме "Хакеры" самый лучший компьютер - у девушки, чью любовь завоевывает герой-мальчик, победив ее High Score в какой-то видеоигре. Таким образом в кино феминистический проект по переделке мира пока, слава Богу, не удался, несмотря на то, что еду готовят теперь мужчины типа Макаревича, дети сидят за Sony PlayStation, а женщины занимаются раскрепощением. Оно состоит в том, чтобы не пользоваться косметикой, не принимать знаков внимания, не носить юбок и вообще следовать огромному своду правил, куда также, по катехизису VNS Matrix, входит знание Windows 3.0, dBASE IV, MS-DOS 1.0, Digger и еще нескольких программных гигантов секретарского дела. В том, что обладание такими навыками для женщины отнюдь не зазорно, а компьютер является не новой любовницей старого друга или супернаучным орудием против свободных женщин, нас пытаются убедить радикальные феминистки - зря стараетесь, скажем мы им, это и так известно. Эти бедные запутавшиеся женщины, если присмотреться, очень похожи на предмет своей ненависти - толстых, бородатых и вонючих ублюдков, вечно тянущих свои грязные руки куда не надо. У них - вместо болеющего раком ковбоя Мальборо - Джейн Фонда с подтяжками на лице, вместо рекламируемого пива - экологическая диета, а вместо изнасилования - обычная мастурбация по Internet. Общее у них то, что идеальной женщиной представляется этакая примадонна, увешанная многочисленной периферией и зазывно глядящая на нас с рекламы очередного VR-шлема в журнале Mondo2000. Только к компьютерам это, увы, отношения не имеет, вместо этого - один рефлекторный секс. Вам предлагаются различнейшие вариации этого занятия - от королевы наркоманов и хакеров до обнаженной топ-модели с CrayT923 в промежности. Выбор только за вами. Шикарная блондинка за рулем автомобиля, шикарная брюнетка за клавиатурой, куча жующих блондинок и брюнеток - все это рекламный буклет, постоянно впихиваемый вам незнакомыми людьми со звериным оскалом в метро.

Если какой-нибудь одинокой девушке кажется, что все это реально и угрожает ее феминистической свободе - постарайтесь ее убедить, что этого не существует в настоящем мире (настолько, насколько не существует стремящихся вас проглотить тангенсов и косинусов). Самый лучший совет - переключите ее внимание на что-то более близкое вам (если не удается, то попробуйте обратить свое внимание на вещи, интересные девушке), и тогда есть шанс, что вы встретите вместе Новый Год под красивой елочкой с игрушками... и вам будет хорошо и радостно, если, конечно, вы пройдете в левый проход, выпьете там синий кувшин с портретом Леонардо да Винчи и постреляете, стоя спиной к пирамиде Хеопса, обязательно сохранившись перед всем этим под чужим именем. PRO

Валерий Пономарев



Epic Magagamas объявила об альянсе с компанией **DMA Dasign** - участником создания Nintendo 64 и разработчиком бессмертной игры Lemmings. DMA является частной фирмой, базирующийся в Данди, Шотландия. Офисы компании расположены в Боулдере, штат Колорадо. Оба участника соглашения обменялись пакетами акций и заявили о намерении совместно использовать свои довольно значительные ресурсы. Основным вкладом Epic являетсяUnreal 3D engine плюс огромный опыт в области маркетинга, в то время как DMA предоставляет услуги своих художников и дизайнеров, а также значительный опыт работы на рынке игровых приставок. В ходе совместной работы компании намерены создать ряд продуктов для Win95, Mac, Nintendo 64 и Sony PlayStation, причем сообщается. что в продуктах для Win95 в полной мере будут использованы технологии Microsoft's DirectX и Intel's Pentium MMX.



Еще новости от **id Softwara**: компания Rendition выпустила patch для обеспечения поддержки 3D-акселерации к супер-хиту Quake. Получить patch можно на web site по адресу: http://www.rendition.com. Сообщается, что patch обеспечивает поддержку как для shareware, так и для лицензионной версии 1.06. Имеющиеся уже сейчас в продаже платы FYI, в которых используется чип Rendition, содержат также 3D Blaster (производство Creative Labs) и Reactor (производство Integraph). Устройство Screaming 3D (производства Sierra), появление которого на рынке ожидается в недалеком будущем, также будет поддерживать этот популярный чип.



3D Realms нанимаат нового продюсера для Pray

3D Realms только что сообщила, что Пол Шайтема оставил должность lead designer-а игры MechWarrior II и теперь выступает в качестве продюсера игры Prey. Талантливый специалист, Шайтема не только имеет высшую квалификацию в качестве злектронщика и программиста, но и получил степень магистра изящных искусств в области научно-фантастической литературы в Университете Северной Каролины. До того, как он получил должность в FASA (и стал работать над MechWarrior II), Пол в качестве профессора преподавал в колледже такие предметы, как литературное творчество, конструирование научно-фантастических миров, 3D-анимация и создание интерактивных систем. Кроме того, он выступал в качестве внештатного редактора в Computer Gaming World, освещая разработку различных игровых продуктов, а также в качестве свободного консультанта по вопросам игрового дизайна. Президент 3D Realms Пол Броуссард утверждает, что он лично и все его сотрудники просто восхищены приобретением такого ценного сотрудника.



Джей Вильбур, CEO компании **Id Softwara**, ушел на покой, чтобы посвятить себя семье и воспитанию двоих детей. Его место займет Тод Холленшид, специалист в области бухгалтерского дела и налогового законодательства. Таким образом, уже второй человек из числа основателей компании покинул свое детище (ранее из id Software ушел Джон Ромеро, основавший свою собственную фирму).

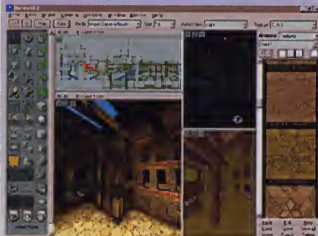


Spactrum HoloByta заключила с Sony Film/TV лицензионный контракт, дающий право создания игры по мотивам космического боевика Starship Troopers, который должен выйти на большой экран в 1997 году. По словам председателя правления Spectrum Стивена М. Рэйса, в фантастическом 3D-окружении играющие встретятся с "ожившими" персонажами фильма. Всего по мотивам кинофильма будет создано четыре игровых продукта. Пока что известно лишь одно: первая игра будет представлять собой 3D-action, где играющему "предстоит подниматься по служебной лестнице и в конце концов получить командование над объединенными силами землян, противостоящих инопланетному нашествию". Однако, если предположить, что фильм Starship Troopers (режиссер Пол Верховен) постигнет неудача, создание по крайней мере трех последующих игр по его мотивам станет просто нецелесообразным.

Eidos Interactive объявила о приобретении некоторого количества акций Tigon Software, Pure Entertainment games Ltd. и Clockwork Holdings Ltd. Каждая сделка дает Eidos издательские права в обмен на финансирование стоимости создания игр. Фирма Tigon, ранее носившая название Key Games, в настоящее время создает два стратегических продукта. Key Games работала на рынке с 1984 года и произвела (или же участвовала в создании) целый ряд игровых продуктов, в том числе Space Hulk (Electronic Arts). По условиям соглашения с Clockwork Holdings (действие которого распространяется также и на дочерние компании: Oxygen Studios и Clockwork Licensing), Eidos приобрела издательские права на первые три продукта, разработанные фирмой Oxygen Studios. Что же касается Clockwork Licensing, то эта компания работает со множеством software-фирм, помогая повысить прибыльность их старых продуктов за счет компиляции, а также систем скидок, поставок в комплекте с hardware и так далее. Наконец, Pure Entertainment в настоящее время разрабатывает для Eidos action-игры.



Компания **Raven Software**, создавшая Heretic и Hexen, подписала соглашение с Broderbund, предоставив тем самым своему партнеру эксклюзивное право дистрибьюции игры Outrage по всему миру. О новом продукте известно пока что весьма немного: "пост-апокалиптический 3D-action триллер". Кроме того, Raven Software продолжает работу над Hexen II на базе engine игры Quake (id Software). Будет ли этот engine использоваться также и в Outrage, пока неясно. Уже планируется создание продолжений Outrage, права на которые также будут принадлежать Broderbund.





GT Interactive Software приобрела эксклюзивное глобальное право на издание одной из наиболее долгожданных и многообещающих 3D action игр - Unreal (разработчик - Epic MegaGames), выпуск которой намечен на 1997 год. Продукт ориентирован, в первую очередь, на режим коллективной игры через Internet. В соответствии с соглашением, GT Interactive приобрела эксклюзивное право издания не только собственно Internet-ориентированного продукта, но также и продолжения Unreal для ПК плюс перенос на Sony PlayStation, Sega Saturn и Nintendo 64 во всем мире. Но и это еще не все. Соглашение предоставляет GT Interactive права собственности на UnrealED-3D-инструмент для создания дополнительных игровых уровней и расширений. Кроме того, с помощью специально разработанного Unreal engine GT Interactive сможет создать пять дополнительных software-продуктов на тему игры.

В игре Unreal, разработанной для Windows'95/NT и процессоров Intel Pentium благодаря новейшей технологии MMX может быть обеспечено высочайшее качество изображения, звука и специальных эффектов. Эксперты уже признали Unreal фактическим представителем нового игрового жанра. Все указывает на то, что эта игра и ей подобные относятся уже к следующему поколению компьютерных игр.

Играя в Unreal в одиночку или в коллективном режиме через Internet, вы вступаете в высокодетализированный инопланетный 3D-мир, населенный двумя враждующими расами. Визуальные эффекты в Unreal, оптимизированные под высокое разрешение, задают новый стандарт реализма: вода действительно прозрачная, пламя постоянно изменяет свою форму в хаотическом порядке, движущиеся облака отбрасывают тень, а освещение и музыка динамично изменяются в соответствии с происходящим на экране. Пришлось создать сотни полигонов и кадров анимации для того, чтобы населить мир Unreal множеством монстров, а чего стоят одни лишь сложнейшие кинематографические аудиоэффекты: например, звук дуновения ветра, шум воды, треск пламени и стук чьих-то неотвратимо приближающихся шагов...

Что же касается UnrealED, то это развитое 3D инструментальное средство, основанное на принципах конструктивной стереометрии, позволяет быстро и эффективно создавать 3D-окружения и объекты для новых миров типа Unreal.

Новости от Microsoft Games Group

Корпорация Microsoft официально объявила о переходе Алексея Пажитнова, создателя бессмертного Tetris, на работу в Microsoft Games Group для участия в разработке новых игр-головоломок. Сообщается также, что Microsoft Games намерена активно сотрудничать с SSG, Rebellion и Monolith. SSG будет разрабатывать Win95-версию Reach for the Stars. Этот продукт, выпуск которого запланирован на 1998 год, будет поддерживать коллективный игровой режим по модему, в сети и через Internet. Rebellion, британская software-дизайнерская фирма, совместно с Microsoft будет создавать новую стратегическую игру в реальном времени (рабочее название: Devil's Own). Время выпуска этого продукта пока что не сообщается, известно лишь, что речь идет о футуристической научной фантастике: вы будете управлять целой армией роботов. Наконец, дизайнерская компания Monolith из Вашингтона, создающая в настоящее время игру Blood, в сотрудничестве с Microsoft работает также над action-игрой (рабочее название: Metal Tek). Опять же, сроки выпуска не сообщаются даже приблизительно.





Hypnotic Interactive, новая дизайнерская компания, основанная бывшими сотрудниками Apogee/3D Realms, недавно обнародовала экранные снимки из Rift - расширительного пакета с дополнительными уровнями для игры Quake. В Rift будет представлено три новых вида оружия, 15 совершенно новых уровней, еще два вида монстров и один новый босс! Выпуск намечен на первый квартал 1997 года.

Callahan's Crosstime Saloon



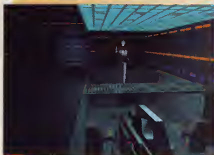


Legend Entertainment планирует выпустить в 4-й квартале 1996 года комедийную приключенческую игру на CD-ROM под названием Callahan's Crosstime. Действие разворачивается в обыкновенном (на первый взгляд) современном баре, в числе завсегдатаев которого можно встретить путешественников во времени, космических пришельцев и прочую странную публику.

Игра состоит из шести приключений, объединенных наподобие телесериала, причем в каждой части очередная группа завсегдатаев бара предлагает вам принять участие в новом приключении. Благодаря делению на эпизоды, в каждое приключение можно сыграть за один или два вечера, так что появляется ощущение завершенности своих действий. А уж развлекательных элементов там сколько угодно: забавные головоломки и диалоги, живописные места действия и отсутствие насилия наверняка понравятся всей семье. Проигрывать же эпизоды можно практически в любом порядке. Путешествовать предстоит с улиц обыкновенного городка в Пенсильвании в дебри бразильских лесов и даже в удаленные уголки Вселенной. Красивые панорамные виды с обзором на 360 градусов создают эффект присутствия в высокодетализированном окружении.

Согласно изначальной фабуле игры, наша Земля на самом деле используется "Богами" в качестве эдакого экспериментального парка развлечений. Одному из Богов по имени Gingranich захотелось лишить землян источников финансирования и посмотреть, что из этого выйдет. К счастью, его главный советник как-то раз зашел выпить в бар Callahan's и научился там настоящему чувству юмора и дружбе. Сюжет игры разработан по мотивам популярной одноименной серии из семи книг, созданной писателем Спайдером Робинсоном (автор получил целый ряд престижных премий). На страницах New York Times Робинсона назвали "новым Робертом Хейнлейном", а American Library Association удостоила Callahan's Crosstime Saloon титула "Лучшая книга для молодежи". Любители этой книжной эпопеи общаются при помощи телеконференции alt.callahans (между прочим, это одна из наиболее посещаемых телеконференций).





Вскоре на прилавках появится игра **SkyNET** производства компании Bethesda. Первоначально этот продукт должен был быть всего лишь расширительным диском для Terminator: Future Shock, но теперь вышла самостоятельная игра. Итак, что же это такое? 3D action-"стрелялка" на тему Terminator с более качественной и быстрой SVGA-графикой, чем в Future Shock, новой сюжетной линией на 8 миссий (при одиночной игре) и, что самое важное, прекрасным коллективным режимом. 10 карт для коллективной игры, 13 персонажей, возможность игры ввосьмером и поддержка Kali, причем втроем можно играть, имея всего лишь один CD! От традиционных 3D-action-игр SkyNET отличается большей свободой движения в гораздо более обширном пространстве. Можно переехать противника колесами джипа, прыгать с крыши на крышу над улицами Лос-Анджелеса и так далее. Помимо всего прочего вам придется обнаруживать склады ядерных боеприпасов и вражеские подводные лодки и сбивать воздушные цели. Для создания "стопроцентных" 3D-персонажей Bethesda использовала собственный 3D Xngine. Тем не менее, создатели SkyNet решили не поддерживать современные 3D-акселераторные платы, утверждая, что их собственное software и без того вполне справляется с 3D. Адаптацию SkyNet для игры через Internet также решили не производить. Имеется поддержка коллективного режима для восьми участников через ЛВС или же один на один по модему. К счастью, в комплекте с игрой будет поставляться оптимизационная утилита для Future Shock с новыми видами оружия и режимом SuperVGA, способным увеличить частоту кадров на 20-30 процентов.

Bethesda возлагает немалые надежды на новый продукт, выражая уверенность в том, что конкуренции с их детищем Quake уж точно не выдержит. Что ж, поживем - увидим...

The Curse of Monkey Island







Еще более зловредный и хитрый кошмарный пират Ле Чак восстал из мертвых для того, чтобы вновь бросить вызов Гайбрашу Трипвуду в долгожданном продолжении популярной графической приключенческой игры производства LucasArts. Итак, в первой половине 1997 года увидит свет игра под названием The Curse of Monkey Island.

Игра является третьим продуктом из серии Monkey Island (после Secret of Monkey Island и Monkey Island 2: LeChuck's Revenge). На этот раз Гайбрашу предстоит спасти из лап Ле Чака свою единственную возлюбленную Элейн Марли, которую коварный пират намеревается превратить в свою невесту.

Для любителей искрометного юмора и комичных персонажей из предыдущих игр серии The Curse of Monkey Island наверняка покажется знакомой. В начале игры злой коварный пират Ле Чак уговаривает Элейн стать его невестой. Дабы расстроить замыслы соперника, Гайбраш незаметно надевает на палец любимой волшебное кольцо, превращающее девушку в золотую статую. Затем на протяжении всей игры герой пытается освободить Элейн от колдовских чар, сражаясь попутно со множеством сухопутных разбойников и, конечно же, пиратами. Как и во всех графических приключениях производства LucasArts, играя в The Curse of Monkey Island, придется разгадывать множество головоломок и находить множество объектов ради достижения конечного успеха.



Скоро увидит свет **Duke Nukem 3D: Atomic Edition** от Apogee/3D Realms. В этом новом специальном издании невероятно популярной 3D-"стрелялки" от первого лица будет четвертый эпизод (то есть, одиннадцать новых уровней), новые виды оружия, новые сцены, музыка, диалоги, новые враги и даже новый "босс". Вероятно, будут также музыкальные темы для Win95, screen savers и так далее. Для тех же, кто уже является счастливыми обладателями Duke Nukem 3D, достаточно будет приобрести расширительный диск под названием Duke Nukem 3D: Plutonium PAK, и все вышеперечисленные новинки - в вашем распоряжении.

Целый ряд сотрудников **Formgen** покинули свою компанию, дабы организовать собственную издательскую фирму. Новый издательский дом будет называться Ionos (сокращение от "ионосфера"), причем в условиях жесточайшей конкуренции новички намерены сотрудничать с разработчиками software на необычайно выгодных условиях. Затраты на создание продукта и его выпуск будут полностью оплачиваться самим издательским домом, а затем, после компенсации всех расходов в ходе продажи, остающаяся прибыль будет делиться с разработчиком в отношении 50 на 50! Марк Шандер, вице-президент по связям с разработчиками, утверждает, что им уже удалось привлечь внимание целого ряда дизайнерских фирм, предлагающих весьма конкурентоспособные продукты. Руководящий состав новой компании: Марио Вассо - президент и председатель правления, Марк Шандер - вице-президент по связям с разработчиками (практически в одиночку организовывал в свое время рекламную компанию для игры Duke Nukem 3D), Генри Прайс - вице-президент, отвечает за реализацию и дистрибуцию продукции (организовывал дистрибуцию игры Duke Nukem 3D), обладает фантастической способностью с необыкновенной точностью предсказывать изменения рыночных трендов. Еще: Кейт Ригер - вице-президент, отвечает за международные связи, Шэлли Райан - бизнес-менеджер.

The Tone Rebellion The Logic Factory

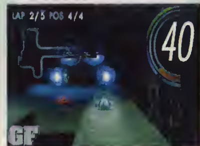
В основе сюжета The Tone Rebellion лежит идея непрерывной борьбы между светом и тьмой, между добром и злом. В день весеннего равноденствия, 20 марта 1997 года, The Logic Factory намеревается начать выпуск The Tone Rebellion. Это долгожданное продолжение Ascendancy погружает играющего в удивительный мир, в котором причудливым образом переплетаются мифология, фантастика и реалии нашей привычной жизни. The Tone Rebellion включает в себя семнадцать островных миров, соединенных между собой разнообразными мистическими вратами, мостами и тоннелями. Каждый мир населен разнообразными существами, наиболее примечательными из которых являются Floaters. И еще там время от времени попадаются резервуары с мистической целебной и животворящей субстанцией - Tone.

В этой стратегической игре в реальном времени вам предстоит как раз руководить этими существами Floater, развивать их колонии и поддерживать достаточный запас вещества Tone, дающего необходимую жизненную энергию. Постоянно приходится принимать стратегические решения: создавать или не создавать новые существа, строить ли здания, эксплуатировать имеющиеся запасы Tone или же пускаться в дальние экспедиции в поисках новых ресурсов и ключей. А победить нужно самого страшного врага - Левиафана. Чем сильнее становятся ваши подопечные, тем больше сил и у Левиафана, который все время старается любыми способами лишить вас жизненно необходимого Tone.

Помимо индивидуального режима предусмотрена также возможность коллективной игры в сети. При этом играющим предстоит конкурировать друг с другом во многих аспектах, но в борьбе против Левиафана все будут выступать единым фронтом.

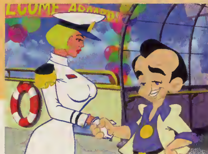
Что касается ближайших предложений **GT,** тем, кто предпочитает сочетать стрельбу с быстрой ездой, можем порекомендовать 3D-гоночную игру Scorcher с развитой осветительной техникой, а любителям аркадных "забав" - нечто под многообещающим названием **Robotron X**. Прямо из Internet можно будет загрузить игру SPQR, в которой вам предлагается изменить ход всемирной истории, спасая Римскую империю от варварских нашествий. Заслуживает внимания также аркадный баскетбольный симулятор NBA Hangtime. Для пользователей игровых приставок в декабре GT готова предложить два продукта: уже упоминавшийся выше Bedlam (для Sony PlayStation) и (да-да, опять) Doom, только на этот раз в версии для Sega Saturn. Если вам еще не надоело исследовать и завоевывать космические дали, можете опробовать очередную галактическую завоевательную эпопею под названием Galactica с боями в космосе и на земле в реальном времени. В конце года появится аркадный хоккейный симулятор Open Ice (опять же, для ПК). И, наконец, в январе 1997 года GT предложит нашему вниманию творение Id Software - Hexen. Впрочем, и без того к этому времени вы, вероятно, уже разломаете свою кредитную карточку на несколько частей (за ненадобностью)...





Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!

В этой серии наш герой Ларри Лаффер путешествует на борту океанского лайнера, битком набитого очаровательными женщинами. Можете себе представить, какие события там разворачиваются, причем вы даже можете включить в игру свой собственный голос и продемонстрировать друзьям свой фотопортрет на экране! Юмору просто нет пределов, тем более что новый "безпиктограммный" интерфейс весьма способствует усилению эффекта присутствия. Love For Sail! вот-вот поступит в продажу. Если интерес не угасает, можно добавить немножко о сюжете: встреча с женщиной по имени Shamara (Leisure Suit Larry 6: Shap Up or Slip Out!) приводит к новым приключениям. Как обычно, наш герой и на этот раз умудряется превращать благоприятные возможности в настоящие неприятности.







ACTIVISION

Activision объявляет несколько новых продуктов!

Компания Activision официально объявила о своих планах на будущее. Компания, специализирующаяся на разработке и издании игровой продукции и известная широкой аудитории, прежде всего, благодаря игре MechWarrior II, продемонстрировала Beta, Alpha и более ранние рабочие версии 14 новых игр, причем все они намечены к выпуску в течение ближайших двенадцати месяцев. Примерно половина из этих продуктов будут доступны только в версиях для PSX и Saturn (по крайней мере, поначалу), но для любителей ПК игр тоже будет предостаточно.





A-10 Cuba!

Игра разработана фирмой Parsoft Interactive, известной в сообществе Macintosh своим летным тренажером A-10 Attack! И вот теперь Activision приобрела дистрибьюторские права на Win95-версию продолжения - A-10 Cuba!, а также ПК-версии двух следующих летных симуляторов Parsoft: A-10 Gulf! и Dogfight. Как вы, вероятно, уже поняли из названия, A-10 Cuba! имитирует действия противотанкового штурмовика ВВС США A-10 Tank Killer (прозванного за свой уродливый вид Warthog (бородавочник). Впрочем, изображение самого самолета, как и вся остальная графика в этой игре, не заслуживают особого внимания. Нетекстурированный полигональный engine (почти идентичный тому, что мы видели в SU-27 Flanker производства SSI) весьма уступает ультрареалистичной графике Silent Thunder: A-10 Tank Killer II (производство Sierra On-line). Однако, стоит самолету оторваться от земли (или даже начать движение по взлетной дорожке), как тут же проявляются потрясающие преимущества творения Parsoft перед творением Sierra. Текстурированная графика - отнюдь не значит быстрая графика, так что, прежде всего, A-10 Cuba выигрывает у своего соперника в скорости, но, самое главное: возникает ощущение стопроцентного реализма! Если вы думаете, что SU-27 Flanker представляет собой самый реалистичный летный тренажер, советуем попробовать A-10 Cuba! - ваше мнение по этому поводу совершенно точно изменится.



Red Storm Entertainment

Лас-Вегас. 14 ноября 1996 года. Автор многочисленных бестселлеров, писатель Том Клэнси заключил с компанией Virtus Corp., признанным лидером на рынке мультимедийных авторских 3D-инструментов, соглашение о создании новой компании под названием Red Storm Entertainment. Сочинения Клэнси не только весьма успешно экранизировались, но уже становились основой сюжета интерактивных развлекательных продуктов. Теперь Red Storm непосредственно займется созданием и продвижением на рынок новых коллективных игр для ПК. Первый продукт новой фирмы под названием Tom Clancy SSN будет выпущен фирмой Simon & Schuster совместно с Virtus Corp. Как сообщается, игра будет симулятором подводной лодки в составе "полноэкранного live-action техно-триллера". Сюжет таков: китайские реакционеры захватывают последнее "ничейное" месторождение нефти на океанском шельфе, в результате чего, естественно, возникает острейший международный конфликт с участием Тайваня и, конечно же, США. В качестве командира суперсовременной ударной атомной подводной лодки играющему предстоит "ликвидировать угрозу".

Благодаря **id Software** пользователи Macintosh наконец-то смогут увидеть логическое завершение эпопеи Doom в продукте под названием Final Doom. Между тем, счастливые обладатели IBM-совместимых ПК смогут приобрести выпускаемый ограниченным тиражом сборник 20 лучших игр id Software под названием id Anthology и получить, тем самым, полное удовлетворение (если еще не наигрались вдоволь). В качестве "довеска" поклонники стрельбы в 3D могут познакомиться с двумя новыми продуктами: пост-апокалиптическим ZPC и механизированной "стрелялкой" Bedlam.



Когда **3DO** продала свой консольный бизнес и переориентировалась на игры для ПК и on-line, легко было подумать, что компания просто решила последовать примеру удачливых конкурентов. Однако, после того, как 3DO выложила кругленькую сумму, приобретя "ветерана" издательского дела - компанию New World Computing, а затем еще и специализирующуюся на разработке online-продуктов фирму Archetype Interactive (Meridian 59), все поняли, что дело обстоит куда более серьезно.

Однако, оставался открытым главный вопрос: что будут представлять собой игры для ПК, разработанные самой 3DO? Конечно, можно было бы просто-напросто переработать созданные Studio 3DO видеоигры, например, Captain Quazar, BladeForce и Killing Time, но хотелось бы знать, сможет ли Studio 3DO конкурировать на одном поприще с такими гигантами как Blizzards, LucasArts и Origins... Первые оригинальные игры для ПК, созданные Studio 3DO, свидетельствуют о том, что компания идет верной дорогой. В самом деле, уже сейчас 3DO предлагает целый ряд продуктов, которые способны заинтересовать любителей самых разнообразных игровых жанров.

Пожалуй, прежде всего следует отметить стратегическую игру в реальном времени под названием Army Men. Любители космической стратегии также не останутся обделенными: для них Studio 3DO готовит Galactic Conquest: Portal Succession. Наконец, тот же коллектив разработчиков, что создал в свое время Game Guru, работает нынче над головокружительной гоночной игрой Nitro Racers. Все вышеупомянутые продукты отличаются высоким качеством. Попробуем взглянуть на них повнимательнее.



Сегодня, когда игровая индустрия развивается невиданными темпами, многие разработчики вновь возвращаются к уже успевшим стать классическими темам. Именно примером такого подхода служит **Nitro Racer** от 3DO - она создана по мотивам одной из первых аркадных гоночных игр. В то время еще не было даже цветной графики, и все же Nitro Racer был настоящим шедевром - ведь управление могли одновременно осуществлять несколько человек, а разве можно забыть эти головокружительные виражи и маленькие юркие машинки? Теперь Nitro Racer возвращается к нам в новом обличье, но главное осталось неизменным - перед нами невероятно увлекательная погоня за победой в состязании - вперед и только вперед, опережая соперников - к заветной финишной черте! Естественно, как и в оригинале, основу игры составляет коллективный режим. Можно играть ввосьмером через ЛВС: перед вами тридцать красочных маршрутов с самыми разнообразными типами почв - гудрон и песок, грязь, лед, трава и так далее, со множеством поворотов, спусков и подъемов, туннелей и мостов. Конечно, главное здесь - это скорость, и создатели обещают, что все будет происходить при частоте 60 кадров в секунду! Наконец, в Nitro Racer имеется и стратегический злемент: своими победами вы зарабатываете деньги, на которые, естественно, приобретаете более совершенные шины и моторы, нанимаете более опытных гонщиков. Наконец, если повезет, можете даже оснастить свою машину фантастическими нитро-ускорителями. Ждите появления Nitro Racer в январе 1997 года.

В **Galactic Conquest** создателям пришлось приложить все усилия для того, чтобы выдержать конкуренцию с такими шедеврами жанра космической стратегии, как Star Control 3 (уже имеется в продаже) и Master of Orion II (эта игра вот-вот должна появиться на прилавках). Так что 3DO решила и здесь применить нестандартное решение, населив космос совершенно невероятными и непредсказуемыми расами. В соответствии с канонами жанра, действие разворачивается в будущем, но на самом деле все обстоит значительно сложнее. Дело в том, что жизненный цикл нашей Вселенной, возникшей в результате так называемого Большого Взрыва, оказывается, уже приближается к концу, и что же будет потом, известно лишь некоему богоподобному существу по имени Successor (Наследник). Вам же предстоит, перемещаясь во времени, отыскать надежно спрятанный "Ключ" (Key), дабы выпустить Наследника. Впрочем, мало отыскать Ключ - затем вам придется противостоять союзу древних рас, известных как Protectors - они то и стерегут Наследника. По всей видимости, в одиночку тут не справиться, придется вступать в союз с другими расами, которым грозит уничтожение... Итак, что же здесь такого особенного, благодаря чему Galactic Conquest выделяется среди игр своего жанра? Прежде всего, 3DO решила полностью исключить привычное управление ресурсами. С самого начала у вас имеются боевые корабли и "авианосцы", так что сразу же можно приступать к самому интересному: взаимодействовать с различными расами, исследовать незнакомые планеты в поисках более чем 60 важных артефактов и, конечно же, уничтожать неприятельские корабли. В результате, можно выполнить конечную задачу сравнительно быстро или же, если есть желание, обследовать все 50 солнечных систем, населенных тринадцатью фантастическими расами. Собственно боевая секция Galactic Conquest также значительно отличается от того, что мы видели в Star Conrol 3 и Master of Orion II. Вместо непосредственного действия в реальном времени (Star Control) или же очередности ходов (Master of Orion II) здесь вы сначала планируете все свои маневры заранее, а затем наблюдаете, как они выполняются в реальном времени, при этом в любой момент можно выйти из боя и отступить, если дело примет нежелательный оборот. Наконец, в Galactic Conquest вам предлагается особенная система искусственного интеллекта. Даже после того, как вы вызвали Quit и начали новую игру, обитатели космоса помнят, что вы делали в предыдущей игре для них и (что еще важнее) с ними... Конечно, можно создать заново всю Вселенную, но при этом наверняка произойдут непредсказуемые изменения, и, как знать, заветная цель может значительно отдалиться... Выпуск этой, бесспорно, интереснейшей игры намечен на следующее лето.

Army Men, на первый взгляд, весьма напоминает Command & Conquer, однако не спешите с выводами: имеются существенные отличия, так что эту игру правильнее было бы назвать гибридом Close Combat (Atomic Games) и Return Fire (GT Interactive). Кроме того, создатели нашли отличное решение: вместо террористов-фанатиков или враждующих между собой магов-волшебников вас ждут... пластмассовые (зеленые или коричневые) солдатики, в которые каждый мальчишка так любил играть в детстве! Как и в Return Fire, здесь можно не утруждать себя собиранием ресурсов, тренировкой войск и созданием разнообразных структур жизнеобеспечения - для каждого сценария все уже готово - личный состав, техника и припасы - так что можно идти прямо в бой. Цель проста: уничтожить неприятельскую базу. Подобно Close Combat, играющий выступает всего лишь в качестве боевого командира, а не Господа Бога. Вместо того, чтобы носиться от одного подразделения к другому, непосредственно управляя действиями отдельных солдат, в данной игре вы управляете действиями целых взводов - например, можете отдать взводу приказ отступать, но каждый солдат заляжет и окопается там, где ему покажется выгоднее и удобнее...Самое главное - все это происходит в реальном времени: часы тикают, и ваш противник непрерывно принимает свои решения и действует... К счастью, в Army Men вам приходится не только планировать атаку и ждать результата. Вы сами можете вступить в бой, непосредственно управляя одним из следующих видов боевой техники: джип, полугусеничный бронетранспортер, танк, транспортно-десантный вертолет, боевой вертолет и канонерская лодка. Как и в Return Fire, ваше личное вмешательство может заметно помочь войскам в выполнении поставленных задач, кроме того, наводя панику на противника, вы испытываете настоящий боевой азарт. Хотя каждый раз в вашем непосредственном распоряжении находится всего лишь одна единица боевой техники, каждый раз после возвращения на базу (если сумеете) она полностью "ремонтируется". Наконец, имеется два игровых режима: любителям чистого action достаточно уничтожить неприятельскую базу любыми средствами, а вот в тактическом режиме этого мало - войскам необходимо еще и занять "неприятельскую территорию", то есть, район дислокации противника. Помимо уникального игрового процесса в реальном времени, Army Men выделяется благодаря тщательной шей проработке внешних эффектов. После того, как войска совершили очередной маневр, каждый "пластмассовый солдатик" принимает одну из классических поз, причем солдатики реагируют на неприятельский огонь именно так, как это должно происходить с пластмассовыми фигурками: например, огнемет может их расплавить, а осколок снаряда - оторвать руку. Вообще, трудно вкратце описать все достоинства Army Men, добавим лишь, что в игре представлено много разнообразных сценариев и типов местности - от пустыни до туманных болотных топей. Итак, встречайте Army Men будущей весной.


Meridian 59

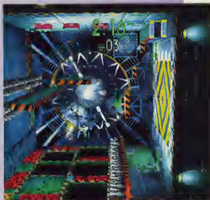


Apocalypse

Мрак и тревога - вот первые чувства, возникающие в процессе знакомства с этой real 3D action-игрой, действие в которой разворачивается накануне Конца Света. Хаос воцаряется на земле после того, как некое злое начало, именующее себя The Reverend ("Преподобный"), выпустило на простор четырех всадников Апокалипсиса...

Пока что Activision продемонстрировала лишь раннюю Alpha-версию игры, но уже было на что посмотреть. Действие происходит преимущественно от третьего лица с углом обзора в стиле Mario 64. Если вас не раздражает демонический heavy metal soundtrack, а также мрачная демоническая атмосфера, пожалуй, следует обратить внимание на эту игру. Если же вас устраивает подобный игровой механизм и engine, но хочется чего-нибудь более оптимистического, советуем выбрать Pitfall 3D (тем более, что этот продукт будет выпущен раньше, чем Apocalypse). Выпуск Apocalypse запланирован на осень 1997 года. Кроме того, для этой игры, так же, как и для Pitfall 3D, уже создаются Sony PlayStation-версии.

Blast Chamber





Вам (и трем вашим товарищам по несчастью) крупно не повезло: всех вас создали при помощи генной инженерии с единственной целью - вы должны "сыграть заданную роль" и умереть. На дворе - 2096 год, каждому из вас привязывают на спину бомбу, и - вперед. Задача - выжить, но удастся это лишь троим из четверых... К счастью, это не так угнетающе мрачно, как Apocalypse или Blood Omen. Ведь речь идет всего лишь об увлекательной 2D-игре во вращающемся 3D мини-мире. Играть можно вчетвером, но даже одиночная игра против трех компьютерных оппонентов оказывается весьма забавной благодаря эффектной системе искусственного интеллекта. В каждой бомбе имеется часовой механизм, рассчитанный на 60 секунд, после чего, естественно, происходит взрыв, разносящий вашего персонажа в клочья. Борьба между вами и тремя вашими соперниками (по принципу "каждый за себя") идет за обладание волшебным кристаллом, при помощи которого можно либо "укорачивать" запас времени на часах соперника, либо же увеличивать свое время, продлевая жизнь... Комнату, в которой разыгрывается эта жуткая драма (а всего их более 60), можно вращать, наступая на цветные панели. Разнообразные виды оружия (рогатки, лава, шаровые молнии) стоит применять по мере необходимости. Больше всего в этой игре привлекает гениальная простота замысла - та самая гениальная простота, которая сделала классическими такие игры, как Galaga, Defender или Centipede. В то же время, в игре вполне достаточно визуальных эффектов, чтобы удовлетворить запросы самого что ни на есть искушенного игрока. Выпуск Blast Chamber для Sony PlayStation и Sega Saturn начнется в октябре этого года, а выпуск ПК-версии (только DOS, а не Win95) запланирован на январь 1997 года. Причем Activision обещает, что версия для ПК будет полностью переработана, а не просто импортирована из консольной версии.

Blood Omen

Перед нами - "вампирская" ролевая игра для Sony PlayStation, разработанная Crystal Dynamics. Нечто среднее между традиционной ролевой игрой с обзором сверху в средневековом окружении и Friday the 13th. Никаких маленьких прямоугольничков с текстами реплик - вся речь полностью озвучена голосами настоящих актеров. Действия вашего персонажа комментируются голосом в реальном времени! Ваша цель в качестве вампира - избавить как можно большее количество людей от "излишков крови", дабы утолить свой ненасытный голод. Набрав достаточное количество игровых очков, можно "вылечить" себя от вампиризма, так что конечная цель состоит именно в этом. В Blood Omen ваш персонаж умеет делать множество интересных вещей, например, превращаться в летучую мышь или волка... Игра, содержащая 150 000 сцен, бесспорно, заинтересует любителей Sony PSX.





Dark Reign: The Future of War

Здесь речь идет об игре типа Command & Conquer. Возглавляет работы по созданию Dark Reign Джош Резник, более известный как творец MechWarrior 2. Пожалуй, престиж Red Alert может быть устоит, но все же Dark Reign - это нечто несравненное!

34 боевых подразделения управляются необычайно развитой системой искусственного интеллекта. Для каждого можно при этом задавать различные степени индивидуальной самостоятельности. Словом, Dark Reign представляет собой гораздо более реалистичную модель боевых действий, чем любая другая стратегическая игра в реальном времени. Карты местности отображают разнообразные неровности земной поверхности, так что неприятельские войска вполне могут исчезнуть из вашего поля зрения, например, укрывшись за холмом (естественно, вы также можете воспользоваться этим приемом). Различные рода войск по-разному реагируют на те или иные естественные препятствия (впрочем, горы и реки в любом случае замедлят ваше продвижение). Можно даже использовать в своих интересах сравнительно небольшие объекты, например, спрятаться в рощице (а-ля Close Combat). В отличие от Command & Conquer, где численное превосходство над противником практически гарантирует вам победу, эта игра более ориентирована на реальную стратегию. Джош даже предложил ввести следующую систему: чем больше войск находится под вашим командованием, тем труднее ими управлять. Пока, правда, не сообщается, каким образом подобный принцип будет реализован, но звучит здорово, не правда ли? И это еще не все. Некоторые виды войск можно будет скрытно размещать на местности и маскировать под скалы или деревья. Пока неприятель сообразит, что к чему, уже может быть слишком поздно... Можно даже засылать в тыл к неприятелю шпионов, дабы выведать, какие войска он формирует, а затем сделать свои собственные войска внешне похожими на неприятельские, так что противник примет их за свои! Но, вероятно, самое увлекательное занятие - это захват пленных. К спине пленного неприятельского солдата можно привязать зажигательный снаряд, а затем буквально катапультировать его обратно, вызвав панику в стане противника. Dark Reign поддерживает игру вдвоем по модему или же вчетвером через ЛВС или Internet. Следуя примеру Interplay (игра Descent II) и MSI (Back to Baghdad), Activision обещает вскоре после выпуска Dark Reign создать несколько дополнительных боевых кампаний, которые можно будет бесплатно загружать прямо из соответствующего web site. А теперь самое приятное: Dark Reign будет поставляться вместе со средством редактирования - войска, миссии, карты и даже систему искусственного интеллекта можно будет видоизменять по своему усмотрению! Фактически это означает, что при помощи имеющегося engine пользователь самостоятельно сможет создать новую игру (подобную гибкость вы встретите разве что в Doom и Quake). Версия Dark Reign: The Future of War для ПК будет выпущена в конце 1996 года.

Interstate '76



70- е годы, афро, музыка фанк, пинбол, и, конечно же, гоночные машины - именно они служили одним из важнейших средств выражения энергии того поколения.

Игра Interstate '76 поможет некоторым вспомнить те (уже далекие) годы. Однако, речь идет отнюдь не о простой гоночной игре: Interstate '76 - это action с миссиями в духе MechWarrior 2, только вместо роботов - автомобили. В самом деле, создатели использовали модифицированную версию engine из MechWarrior 2. Вашего персонажа зовут Groove Champion. Он мстит террористу Антонио Малочио за убийство своей сестры, раскрывшей замыслы преступной организации: террористы намеревались уничтожить стратегический запас нефти в США, что должно было нанести непоправимый урон и без того шаткой американской экономике.

В вашем распоряжении - более двадцати транспортных средств, напоминающих по своему внешнему виду гоночные автомобили 70-х, но оснащенных, естественно, разнообразным оружием - от пулеметов и огнеметов до теплонаводящихся ракет. При помощи этого арсенала вы должна остановить террориста Антонио и отомстить ему за убийство сестры. То, что я видел, выглядит увлекательно, но пейзаж уж больно однообразен: сплошная пустыня, так что особого гоночного реализма не предвидется. Любопытная деталь: на предоставленных в наше распоряжение экранных снимках явно просматривается текстурированная местность, но в увиденной мною версии ничего подобного нет - сплошь плоские полигоны. Остается предположить, что экранные снимки относятся к версии Direct 3D (о которой компания даже не упомянула) или же к какой-то более новой версии. Так или иначе, игровой процесс достаточно увлекательный, а физические явления воспроизведены достаточно реалистично.

Пока что имеется коллективный режим для игры ввосьмером через ЛВС, но есть надежда, что в итоге данный продукт будет также поддерживать коллективный режим через Internet.

28 ноября, спустя 2 месяца после начала продаж игры "Русская Рулетка", компания **"Бука"** объявила об итогах уникальной для России по своей агрессивности рекламной и маркетинговой компании компьютерной игры. До сих пор емкость рынка лицензионных игр оценивалась в 2,500 проданных копий. Впервые этот барьер был преодолен, и за 2 месяца компания продала через свою дилерскую сеть и дистрибьюторов 5,000 копий игры и еще 3,000 - благодаря предоставлению эксклюзивного права на распространение игры в подарочном варианте на территории СНГ и стран Балтии до конца 1997 года крупнейшему дистрибьютору программных продуктов компании "1С" и известному российскому издательству "Коминфо". Кроме того, достигнута предварительная договоренность с компаниями "Формоза" и "Вист" о продаже ОЕМ-версий. По словам Игоря Устинова, директора-координатора "Буки", пиратских копий не замечено, да и не могло быть при столь стремительном наступлении на рынок и невысоких розничных ценах: от 100 до 140 тысяч рублей.



С 19 по 23 ноября в Центре Международной Торговли в Москве состоялась Мультимедиа Экспо'96, организованная АО Росинэкс, НТЦ Ками и РМЦ. Среди сорока участников были компании "Амбер", "КомпьюЛинк", NMG, "Бука", представившие свои новые продукты (в основном, мультимедиа-программы, видео-CD и энциклопедии), и фирма "Гарант", в очередной раз порадовавшая посетителей бесплатным Интернет-кафе. Среди самых ярких событий выставки был **сетевой турнир по "Русской Рулетке"** на стенде фирмы "Бука". Ежедневно проходило по шесть соревнований, победители получали призы - футболки и бейсболки. Пять компьютеров компании "Формоза" были объединены в сеть, и за 10 минут сетевой игры каждый из участников должен был попытаться набрать максимальное количество очков. В последний день проводились специальные турниры: первый турнир только для девушек и второй - только для самых юных игроков, победители получали в качестве приза "Русскую Рулетку", а главный приз был разыгран среди победителей в лотерею - игровая приставка Sony PlayStation - и достался студенту Химкинского Техникума Космического Энергомашиностроения. В турнире приняло участие 150 человек. Как показал опрос, наибольшей популярностью игра пользуется у школьников и студентов (12-18 лет), которые играли в "Русскую Рулетку" с большим азартом.









Подходит к концу тестирование мастер-версии **"Пайка"**, и уже установлена жесткая дата издания: на российский рынок "Операция "Громовержец" будет выпущена в конце декабря, прямо перед Рождеством. Сергей Климов, дизайнер проекта, так объясняет перенос сроков: "В том виде, в котором мы планировали проект в начале этого года, он был завершен ровно в срок - к августу. Однако за то время, которое мы и наши тестеры провели за игрой в альфа- и бета-версии, мы пересмотрели наш взгляд на концепцию игры. Мы решили улучшить графику непосредственно в gameplay, а также скрупулезно отшлифовать дизайн каждой отдельно взятой миссии." В результате добрая половина миссий "Пайка" была перенесена на водные просторы и атоллы, в то время как художники создали специальный набор платформ для миссий, в которых игрок управляет Хайндом, также было добавлено множество секретов и "действий второго плана". Итак, "Пайк" будет спущен на воду прямо пред Рождеством!





К уже выпущенным на рынок 4 продуктам компаний **NMG** и "Кирилл и Мефодий" добавилось еще 4, и к концу года издательство NMG обещает увеличить их число до 12! 27 ноября компания представила 3 новых CD-ROM из линии программ для самостоятельного изучения английского языка. Предшественником мультимедиа-программы "Повседневный английский в ситуации общения" является популярный интенсивный одноименный аудиокурс Татьяны Графовой. Это первый продукт из серии "Английский на каждый день". В дальнейшем планируется создание программ, рассчитанных на различные категории учащихся, имеющие различные методики преподавания. Другой диск "Алиса в стране чудес" - это компьютерный курс английского языка, разработанный коллективом авторов под руководством Татьяны Полиловой. Чудесно анимированная сказка озвучена настоящими английскими актерами, а в каждой из 53 сцен спрятаны 10-12 типов упражнений. И, наконец, англо-русский и русско-английский словарь "Альфабайт", содержащий около 300 тысяч слов и озвученный носителями языка, рассчитан на 2 платформы: IBM PC и Macintosh.

1 декабря в рамках семинара партнеров фирмы **1С** на небольшом вернисаже программных продуктов была представлена новая линия домашних приложений, изданных фирмой 1С. Партнерская сеть фирмы 1С насчитывает более 1100 партнеров из 280 городов России, это самая развитая сеть распространения программного обеспечения в России. И теперь наряду с распространением своих собственных продуктов (1С: Предприятие, 1С: Бухгалтерия 6.0, 1С: Торговля, 1С: Зарплата 4.0, 1С: Расчет) фирма рискнула стать самым крупным дистрибьютором отечественных программных продуктов, ориентированных на домашний рынок. Уже подписаны партнерские соглашения с "Коминфо", "NMG", "Докой", "Букой". "Никитой". И кроме этого, "1С" выпустила свою линию домашних продуктов: интерактивную книгу "Остров Сокровищ" совместно с фирмой "Дока", программу ведения домашних финансов "1С: Деньги", первую обучающую программу по школьному курсу физики "1С: Репетитор" и русско-английскую живую книгу "1С: Мир Алисы", подготовленную совместно с фирмой "Комтех". Эта программа уникальна тем, что вобрала в себя оригинальный текст "Alice in Wonderland", несколько вариантов переводов (малоизвестный перевод раннего Владимира Набокова, самый популярный пересказ Бориса Заходера, филологически точный перевод Владимира Орла и совсем новый пересказ Бориса Балтера), иллюстрации - классические и современные: от рисунков самого Кэролла до иллюстраций Тенниела и Татьяны Ярыгиной, кадры из популярного мультфильма - то есть почти все о приключении Алисы в Стране Чудес и замечательном произведении Льюиса Кэролла. Также на небольшом вернисаже можно было взглянуть на новые игры "Противостояние" и "Pike", в декабре месяце издаваемые фирмой "Дока", новые интерактивные мультфильмы фирмы NMG, демо-версию "Дорожных войн", которая будет изданы фирмой "Бука" в феврале 1997 года, и Twigger нашей любимой фирмы "Никита".



Игротека-96 в Киеве

В Киеве настолько спокойно, что непонятно, зачем этому городу синтетические миры компьютерных игр, зачем людям, гуляющим по улицам без автомобилей, "скорость, которая убивает", да и существует ли где-либо компьютерные игры?

На выставке меня встретили ряды игровых автоматов. Но где же хоть что-нибудь, имеющее отношение к компьютерам? Бросив взор за ряды кукол и плюшевых мутантов, я наконец обнаружила подходящий угол, а на нем... пожалуй, всего ничего, около восьми стендов. По первому взгляду, наступление высоких технологий на "лагідну Україну" притормозилось. Так компьютерный отдел нынешней выставки по сравнению с прошлым годом оказался поменьше и победнее. Нельзя тут ныне было повстречать украинских разработчиков (в прошлом году в "Игротеке" принимали участие Desktop Systems и F-Art), причину чего лаконично сформулировал Вадим Ткаченко, менеджер компании Informsys - организатора выставки: "Аренда стенда стоит определенных денег, по сути дела, те несколько компаний, которые здесь можно увидеть, - те, кто на данный момент способны заплатить за место на выставке."

Итак, прежде всего, своим простором выделялся стенд "Буки", где демонстрировалась "Русская Рулетка" - пробиться сюда через плотную стену спин, облепивших мониторы, было просто невозможно. Но "Бука" - московская компания (кроме нее, на выставке еще был стенд российской компании "Триада", занимающейся производством и реализацией видео-CD). Из представителей же украинского компьютерного бизнеса обращал внимание стенд Фонда программных средств обучения. Окинув цепким взглядом ряды продуктов Dorling Kindersley и Microsoft (Фонд является официальным дистрибьютором вышеупомянутых фирм), я остановилась на полках с играми. Что ж, релизы были хоть и не такими уж старыми, но вовсе не самыми новыми (ассортимент на всех стендах продавцов игр был приблизительно одинаков): Duke Nukem 3D, Shannara, Ripper, 11th Hour, Caesar II, Total Control и т. д. Запоздание новинок объясняется просто: "великий компьютерный путь" идет через Москву, через две самые проволочные таможни (русскую и украинскую). Но главная тенденция, вызывающая удивление, прослеживалась среди всех продавцов CD-ROM: и у Фонда, и у "КМ-Мультимедиа", и у ООО "Винож": понятие "продавец лицензионного софта" на Украине еще не укоренилось в сознании, все как один салоны и центры дистрибьюции торгуют, чем подвернется, на всякий случай и лицензионными, и пиратскими CD, а "запись на CD программ по заказу" - один из популярных видов услуг. Ни одного специализированного магазина лицензионных игр я так и не нашла. Вообще, сразу же складывается впечатление, что синусоида развития компьютерного рынка на Украине примерно на период отстает от российской синусоиды. Общая мысль, высказанная многими людьми, звучала так: "Мы как раз подходим к буму пиратских CD". Тем более, что тиражи, предназначенные для опустевших московских Горбушки и Митино (с 1 января, как вы слышали, вступают в силу статьи 49 и 150-4 УК РФ, направленные на борьбу с пиратством, которое отныне в России является уголовно наказуемым преступлением), естественным образом повернули на Украину. Да и по взлету популярности жанров та же ситуация: как сказал один из мене-


Chasm


Chasm


Chasm (Deathmatch)

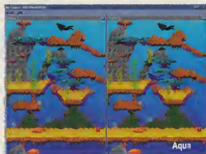
джеров Фонда, берут и очень ждут interactive movie, т. е. жанр игр, вызывающий у большинства серьезных геймеров наибольшие сомнения.

Итак, толпы зрителей стекались к демонстрациям систем виртуальной реальности и игровым автоматам, правда, приставок почему-то на выставке на наблюдалось. Компьютерная пресса, фактически, была ограничена наименованиями издательского дома "Комиздат", среди которых я с интересом обнаружила маленького брата - первый (и последний) номер украинского журнала о компьютерных играх размером со школьную тетрадку. Назывался он "Палантир", по-толкиеновски, и темой его должно было стать "нечто, отдаленное в пространстве и во времени...". И, прочтя эти строчки, я поняла, что речь идет не только об отдаленности виртуальных миров от реального, но и об отдаленности мира, где есть новые игры в красивых упаковках и машины, на которых эти игры идут без проблем.

Не в пример людям "продающим", люди "творящие" оказались настроены удивительно оптимистично. Я встретилась с командой разработчиков Action Forms Ltd., которые сейчас заняты разработкой своего первого проекта - игры Chasm: The Shadow Zone. Всего в команде работает 6 человек, большинство из них - выходцы из Киевского Политехнического института, который, судя по всему, является своеобразной кузницей украинского game development (студенты этого же института составляют команду F-Art). Chasm - очень красивая, трехмерная, Quake-оподобная игра. Несмотря на подозрительную схожесть интерфейса, цветовой гаммы да и игровой идеи с последним творением id, ребята настаивают на том, что занимаются реализацией своей давнишней мечты, а вовсе не созданием трендового продукта. В игре должна быть изощренная реализация световых эффектов, в частности, возможность



погружать коридоры в темноту после уничтожения факела, живые тени от предметов и т. д. Около 12 типов монстров плюс боссы. Причем происхождение монстров не внеисторично (все гады, которых придется встретить в игре, являются энергетическими сущностями всех монстров, придуманных и уничтоженных людьми в мировой истории: пока запоминается злобный джокер в колпачке и палач). Все монстры обладают собственной манерой ведения боя, и, соответственно, своими неповторимыми skills-ами. Действие происходит на различных пространствах: электростанция, военная база, недостроенный метрополитен. Оружия планируется много и разнообразного, от традиционных думовских пил до нетрадиционных метательных дисков, как у ниндзя, и гарпунов. Сейчас самым впечатляющим моментом в бою является зримая, постепенная победа над



противником: в зависимости от попадания удара, ты можешь отстрелить ему какую-нибудь конечность. Но при этом монстр продолжает сражаться, вращая окровавленными обрубками, и, возможно, причинит вам еще немало труда. Несмотря на все эти роскошества, по словам разработчиков, игра будет достаточно нетребовательна к ресурсам, и вполне терпимо пойдет на 486-й машине. В Chasm предусмотрен сетевой режим: до 8 человек по IPX, игра по модему, через Интернет, специально для демонстрационных целей разработана технология, когда на host-е во время сетевой игры отражается в нескольких окнах то, что происходит на мониторах всех игроков. Украинские разработчики естественным образом нацелены на Запад, так, например, издателем Chasm стала американская компания Megamedia Co. Вообще же, ребята из Action Forms заряжают своим оптимизмом: люди, которые уверены, что если они сейчас поработают, будущее будет



светлым и многообещающим. Они влюблены в свою игрушку и уверены, что, по окончании работы будут готовы играть в нее день и ночь. Chasm уже демонстрировалась на выставке Komdex Лас-Вегасе, и к этому проекту проявили определенное внимание западные игровые компьютерные издания. Более меланхолично глядит в день завтрашний команда F-Art: в начале 1996 года они закончили свою первую трехмерную игру Christmas Fantasy (рождественская фантазия по мотивам Щелкунчика) под Windows'95, однако этот проект не реализовался как коммерческий продукт, поскольку не нашелся издатель. Но, возможно, в начале 1997 года будет издан CD-ROM - сборник всех игр F-Art, куда войдут и старые аркадные Stalker, Time Jumper и Storm и последняя Christmas Fantasy. Плюс задумано как минимум два новых проекта: игра Aqua (рабочее название), где предлагается управлять аквалангистами вдвоем с одной клавиатуры, и игра с предварительным названием "про викингов" - стратегия в стиле WarCraft. Эти игры будут родными приложениями Win95, использующими последние технологии - DirectX, MMX, плюс предусмотрена возможность игры через Internet. Вообще, поскольку софтверных издательств на Украине нет и в помине, группы разработчиков обычно нацелены на поиски частных спонсоров (в основном, бывших змигрантов) либо просто на западные компании.

В общем, не нарисовалась в моей статье особенно светлая картина, и даже о тенденциях к улучшению писать не буду, поскольку их не заметила. И если через год известия из Киева будут полны новостями об удивительных проектах, новых талантливых командах, интереснейших игровых журналах, это явно произойдет вопреки исходным условиям - тому, что есть сейчас, то есть произойдет чудом.

Наталия Моисеенкова



Издатель	ДОКА
Разработчик	Наши Игры
Машина	486DX2-66
Система	DOS 6.0 (и выше) или Win'95
Память	8 Мб
Жесткий диск	20 Мб
Монитор	SVGA
И еще	2x CD-ROM

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Не всех война стороной обошла

Ох, не всех. Редкий юзер не почтит минутой молчания светлую память второй “Дюны”. Куда более редкий - не объяснит любому (даже ни в чем не виноватому) желающему, как получше отпинать врагов на ...дцать ...мом уровне “Самых Потайных Операций” Command&Conquer. И уж только чисто воображаемый, злобный и угрюмый, вредный, противный, человеко- и игрушконенавистнический тип не прослезится тихой счастливой слезою, выслушивая такое известие: “Одна Фирма, Говорят, Русский С&С Сделала. Про Наших С Немцами. Противостояние Называется.”

Отставить! Лишних слез не надо.

Благо известие при тщательном рассмотрении оказывается чистой правдой. Есть такая игра. И называется, действительно, “Противостояние”. Противостоять предлагается либо фашистам, либо Любимой Родине образца 1940-энного года. Средства для противостояния - более чем адекватные. В смысле - то, что надо. От “тридцатьчетверок” и “тигров” до “юнкерсов” и “катюш”. Дойдем до Берлина?

Москва-Берлин-Москва или Что я видел

Видел я окончательную версию игры, непосредственно перед отправлением в тираж. Очень способствует. Из всех органов чувств более всего радует, конечно, глаз.

Основной вид поля боя такой же, как во всех real-time стратегиях - с высоты птичьего помета, в 3/4; но: во-первых, SVGA. А во-вторых, трудолюбие дизайнеров и художников просто потрясает. Если изображается сельский дом, то это - сельский дом: с трубой, покосившимся заборчиком, калиткой, конурой для собаки (!) и даже капустой в огороде (!!!). Если на панели управления присутствует кнопка, то это - КНОПКА: исполинского размера, с нарядной аппликацией, изображающей объект (танк, “катюшу”, взвод пехотинцев...) во всей красе, чуть ли не в натуральную величину, со всеми деталями, включая заклепки на корпусе, березки на фоне, серп и молот на боку, политрука и т.п. Где там Warcraft'у с его любительскими иконками! Из минусов внешнего вида можно отметить разве что не очень выразительные панели интерфейса (строгие, серо-стального цвета, без деталей) да слабоватые взрывы (впрочем, красочными взрывами мало какая тактическая



игрушка может похвастаться).

Зато анимацию в заставке и между уровнями надо отнести к безусловным плюсам. Настолько качественная трехмерная графика в отечественных продуктах пока не встречалась. Конечно, главная причина этому проста: трехмерная графика в российких игрушках вообще почти не встречалась. Но труды все тех же дизайнеров и художников фирмы "Наши игры" тоже заслуживают поощрения - Silicon'ами, конечно, и не пахнет, но из 3D Studio ребята выжали почти все. Ролики очень грамотно иллюстрируют, и как по полю танки грохотали, и как падал черный самолет, и как артиллеристам Сталин дал приказ, и, наконец, как выходила на берег... Одним словом, поглядеть есть на что.

И поиграть есть во что. Слава богу, разнообразие миссий не ограничивается одним "заданием для начинающего стратега" (убить все, что убивается). А в возможности главнокомандующего не входит построение танковых заводов прямо на поле боя и изготовление на них отличных танков за 15 секунд штучка. Нет, к счастью, авторы постеснялись издеваться над историей. В начале миссии в вашем распоряжении очень даже конечное число боевых единиц, которое к концу миссии становится еще более конечным. И с таким весьма небольшим войском вам требуется, как правило, уничтожить/удержать/отбросить превосходящие раза в три-четыре силы противника, которые к тому же постоянно получают подкрепления простым и логичным путем: войска с характерным звуком типа "волшебная палочка в действии" материализуются из небытия непосредственно на глазах у изумленного противника. И место материализации, и количество таким образом прибывающих подкреплений в начале миссии абсолютно неизвестны, что слегка затрудняет стратегическое планирование, а подчас вызывает и легкое озлобление: хочется вообще-то воевать с материальным противником, а не небесным воинством! Впрочем, не будем заострять на этом внимание. Пойдем дальше.

Главнокомандовать предлагается испытанными и давно уже заученными методами: выбирается объект (группа объектов), отдается приказ (один из трех: двигаться туда-то, атаковать того-то или прекратить вышеуказанное). Группы объектов, естественно, можно запоминать (до 10 групп), выбирать, пополнять и т.п., короче, все как у людей. Приказы тоже стандартные (хотя и не слишком балующие разнообразием). А вот выполняются они, мягко говоря, не самым эффективным образом. Основной боевой порядок у ваших и вражеских войск - куча, в которую они сбиваются при любом перемещении. При встрече с противником войска замирают на месте и начинают методично обмениваться ударами, наподобие русской деревянной игрушки "два медведя с молотками на палочке". Разных моделей поведения (защита объекта, патрулирование, отступление без боя) попросту нет. Что, правда, компенсируется достаточным разнообразием родов и видов войск (пехота, танки, легкая и тяжелая (береговая) артиллерия, бронетранспортеры, зенитки, катюши, авиация) и вооружений (так, на вооружении у пехоты - стрелковое оружие, гранаты и мины; применяются виды оружия сообразно поставленной задаче). Имеются специальные виды вооружений - береговая артиллерия, например, представляет собой солиднейшие махины, легко накрывающие любой конец карты. В некоторых миссиях разрешается в случае чего вызывать подкрепления и авиацию. Большой плюс/минус - наличие у войск конечного боезапаса. Когда он кончается, остается, конечно, громить врага матом. Но враг исключительно компьютерный и не понимает.

Что еще сказать? Звук приятный, музыка душевная (в отличии от зарубежных аналогов, играющему за русских не предлагается слушать всю игру "калинку-малинку"). Долгоиграемость приличная: по 14 миссий за каждую сторону, последние из которых представляют собой прямо Армагеддон в миниатюре с участием всех видов войск в немалом количестве. Скорость игры даже на заявленном DX2-66 очень и очень приемлемая. Серьезный минус - отсутствие мультиплэйера. Но принципиальных тому причин не видно, и есть надежда, что во второй серии оный появится. Одним словом (для первого блина!) "Наши игры" проявили себя самым оптимальным образом. PRO

Дан



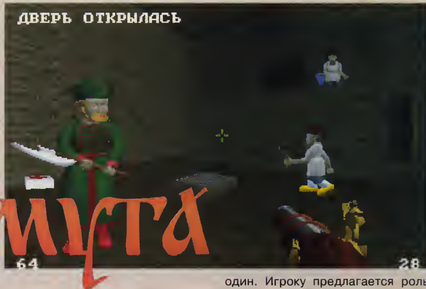
...И на седьмой день узрел дело рук своих, и вот - хорошо весьма...

★**Тост.** Хорошо, что есть Наши люди, делающие Наши игры. Хорошо, что у них что-то получается. Хорошо, опять же, что у них что-то не получается - иначе и совершенствоваться некуда. А так - есть надежда, что игры наши со временем будут становиться все лучше и лучше. И во всех буржуинских хит-парадах пропишутся всерьез и надолго.

Вот только и статьи о них будут тогда писать все больше по-буржуински. И на прочих языках, неискушенному читателю недоступных. Так что, пока можно - читайте! По-русски. В нашем журнале. За который и предлагается выпить.★

Разработчик	НьюКом
Машина	486DX2-50
Система	Win'95, Win3.1
Память	8 Мб





По кафтанам - огонь!

В середине декабря на рынок выходит компьютерная игра "Смута" фирмы "НьюКом" (в некотором смысле, это продолжение колоритных боев "Подземелий Кремля"). Интрига сюжета игры достаточно забавна: итак, 1941 год, враг у стен, надо что-то делать. Согласно российской истории от "НьюКом", в это время была создана секретная лаборатория по производству нового оружия массового уничтожения. Глубоко под землей была оборудована огромная и разветвленная система подземелий, где лаборатория и разместилась. Работали в ней ученые, трудились помаленьку, да вдруг - случайная бомба устроила обвал, прорыв труб - короче, лаборатория оказалась отрезана от внешнего мира. А на поверхности про нее благополучно забыли (она ведь секретная была, забыть несложно). Так никто бы и не помянул, да только подземелья сами о себе заявили. Через многие десятилетия в городе неожиданно стали пропадать люди. После целого ряда таинственных случаев один из давно пропавших неожиданно вернулся. То, что он рассказал, напоминало то ли детскую сказку, то ли бред сумасшедшего. Мол, в подземной лаборатории что-то там осталось невыключенным, а в результате - нате вам - материализовались древние духи, каковые и изничтожили весь подземный научный персонал. Эти же духи, потихоньку приближаясь к поверхности, похищали людей.

Послушав этого старичка, большие люди из Министерства Внутренних Дел все-таки обеспокоились, и в подземелья была послана группа спецназовцев. Каковая там благополучно и сгинула. Все суперсолдаты погибли, уцелел лишь один. Игроку предлагается роль этого "счастливчика".

Как ни странно, игрок в "Смуте" не должен спасать мир. Герою надлежит всего-навсего выбраться наружу, дабы сообщить людям о страшной опасности. Но не думайте, что это задача из легких.

Вообще, разработчики "Смуты" постарались сделать максимально доступную всем, нетребовательную игру: это выражается и в простоте системных требований, и в простоте интерфейса. Например, в "Смуте" нет таких пунктов меню, как "сохранение" и "загрузка". При выходе ваша игра автоматически сохраняется (точнее, сохраняется последний успешно пройденный уровень). Вообще, идея "думоподобной" войны с древнерусскими стрельцами и боярами в подземельях нашей столицы уже была использована фирмой "НьюКом" в игре "Подземелья Кремля". "Смута", таким образом, является вольным продолжением. Трехмерный энджин в ней отличается в лучшую сторону, да и враги стали объемными и выглядят получше. До уровня QUAKE, конечно, не дотягивает, а вот DOOM кое в чем превзошли. В общем, посмотреть на игру стоит хотя бы из любопытства. Кроме того, очень веселят оружие и враги.

Запустив "Смуту", первое, на что я обратил внимание, были забавные мухоморы. Такие веселенькие, красненькие, растут себе везде. Расти-то они растут, а вот наступать на них нельзя - отнимает 10 пойнтов жизни. Второе, на чем взгляд остановился, был стрелец с секирой. Враг он так себе, куда ему на экс-думеров... После его смерти





я узнал следующее: во-первых, трупов не остается, во-вторых, после стрельцов с холодным оружием остается кружечка... Я эту кружечку радостно схватил, а она мне и говорит: "Выпитое пойло уменьшило вашу жизнь на 10". Вот и собирай после этого кружечки.

Если всерьез, то это игра либо на любителя, либо на приколиста. Забавные монстры и вещи, веселое оружие, и так далее. Для человека, игравшего в DOOM определенное количество времени, пройти "Смуту" не составит особого труда. Хотя, опять же повторюсь, пройти стоит, потому что весело.

А если подробнее, распишем, чем в "Смуте" воевать будем да против кого.

ОРУЖИЕ:

1. Бердыш, который почему-то называется секирой. Помахивать им довольно приятно. Что меня откровенно порадовало, так это наличие у бердыша патронов.

2. Ружье. Когда-то в детстве у меня было точно такое, только из пластмассы. Впрочем, мое ружье не стреляло, а здесь стреляет еще как. Самый мощный вид оружия. Его недостатками являются малое количество патронов и медленная перезарядка.

3. Топоры. Способ применения, видимо, позаимствован у индейцев Центральной Америки. Метаются эти топоры на ура, и повреждения врагам причиняют довольно большие.

4. Милый сердцу автомат Калашникова. Куда же без него. Одиночный выстрел, правда, наносит небольшие повреждения, но стреляем-то мы очередями!

5. Волшебный посох. Нечто довольно загадочное, волшебное и непонятное. Однако врагов гасит очень неплохо.

А теперь ВРАГИ:

1. Череп. Сначала я подумал, что это черепаха: нечто такое маленькое ползает по полу. Потом это маленькое повернулось ко мне - он, родимый! Черепок. Штука, надо сказать, страшно противная. Все время прячется в зарослях мухоморов, пойди его там разгляди. Подползет под ноги и давай кусать. А поскольку он маленький и незаметный, ты и крутишь, как дурак, головой во все стороны.

2. Стрелец с секирой. Мужик в кафтане и с бердышом. Первый встречаемый персонаж. Особенно не опасен, тем более если у вас есть ружье. Опасен тем, что оставляет после себя сосуд с отравой, и все по ДУМ-овской привычке на знто дело наступают. И травятся.

3. Стрелец с ружом. То же самое, только с ружом. Соответственно, стреляет (и попадает). Единственный плюс - после гибели остаются порох и патроны.

4. Разбойник. Кидается топорами с завидной точностью. Хоть он и разбойник, но от одетых в грязные кафтаны стрельцов отличается чистой белой рубашечкой.

5. Боярин. Самый настоящий боярин, в широком кафтане, с бородой и с посохом, из каковаго и "пуляет". Выглядит мило, но "пуляет" опасно.

6. Великаны. Собственно великан - один из вышеперечисленных гадов, только размерами раз так в пять больше, и отличается повышенной живучестью. Лично я его убивал настолько долго, что вообще усомнился: а он убиваем? Оказалось, да. Великаны продолжают старую традицию славной древней игры Wolfenstein, где в конце каждой миссии встречался Главный Враг.

Теперь о звуке. Звук - это что-то. Особенно забавляет русская речь, никак не привыкнешь. Музыка записана на диске отдельными треками. Что касается работы системы, игра подтормаживала, но оставалась вполне играбельной. Поддерживается разрешение до 800x600.

В целом, "Смута" оставила у меня приятное впечатление. Весело. Приятно. Немного медленно, немного мало для опытных думеров. Никакой конкуренции той же ID, тратящей на разработку миллионы долларов, "НьюКом", конечно, не составит. Широкие же слои наших любителей и патриотов вполне могут порезвиться от души. PRO

С. Евдокимов



СКОРОСТЬ,

Горящие
войны

PC CD-ROM

Бука
BUKA ENTERTAINMENT

GROUP TS

Требования к компьютеру

DOS 320x200	DOS VESA/WIN 95/640x480
Pentium 75	Pentium 120
RAM 8Mb	RAM 16Mb
HDD Space 10MB	HDD Space 10Mb
Video card 1Mb VRAM	Video card 1Mb VRAM
Sound card any	Sound card any
CD-ROM 2x	CD-ROM 2x

Дополнительные устройства — Joystick, rudder.
Игра по сети (протоколы IPX, TCP/IP).

Design ROLLAND studio 1996

КОТОРАЯ УБИВАЕТ!













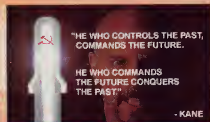
— Привет журнал "Pro Игры", пишет вам предводитель GDI - Michael, но не Jacson. Я прошу описать новую игру Virgin'ы C&C: Red Alert!!!, но не коротко, а на 4 страницы.

— Есть!!!!!!

Издатель	Virgin
Разработчик	Westwood
Машина	486
Система	DOS (VGA), Win'95 (SVGA)
Память	8 Мб
Звук	Sound Blaster и совместимые
Монитор	VGA, SVGA
И еще	2x CD-ROM



Тот, кто управляет прошлым,
командует будущим.
Тот, кто командует будущим,
завоевывает прошлое.
Кейн,
лидер Brotherhood of Nod



Ура! Наконец-то дождались! Закиньте куда-нибудь подальше всякие подделки в духе Z и Offensive и наслаждайтесь настоящей стратегией в реальном времени - Command&Conquer: Red Alert! Итак, борьба Global Defence Initiative против Brotherhood of Nod продолжается? Нет, все совсем не так. Скорее она только зарождается. Действие Red Alert происходит до событий оригинальной C&C. А получилось все так: какой-то безумный профессор изобрел машину времени и отправился в прошлое, в 1924 год. Там он отыскал молодого, подающего надежды Гитлера и по-дружески пожал ему руку. В момент рукопожатия профессор включил свое устройство и вернулся назад в будущее, но уже без Гитлера, который, видимо, потерялся где-то по дороге. В результате история пошла совсем не так, как нас учили в школе. Адольф Гитлер не развязывал Второй Мировой Войны и не завоевывал Европу - он больше не существовал. Войну начал... да, по-моему ничего удивительного, Иосиф Виссарионович Сталин, мечтая победить, во-первых, малой кровью, и, во-вторых, сражаясь на чужой территории. Итак, из двух зол вам предлагают выбрать то, которое на ваш взгляд является меньшим. Можно идти в бой, как говорится, "за Родину", "за Сталина", распевая "Интернационал" и предвкушая разборки с

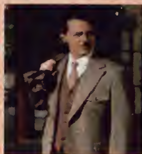


эксплуататорами рабочего класса. Бороться, не жалея своей жизни за то, чтобы Союз Советских Социалистических Республик простирался от Парижа до Находки. А можно поступить так, как поступил в свое время Иван Долвич в Jagged Alliance. Стоит лишь решиться и сказать: хорошо, я согласен работать на тебя, проклятый капиталист! Тогда под вашим командованием окажутся хорошо подготовленные армии союзников, и вашей задачей будет остановить красную чуму, которая готова поглотить всю Европу.

Проведя оценку вооруженных сил с обеих сторон, я сделал следующие выводы: русские значительно превосходят союзников по наступательной боевой технике и авиации - на их стороне тяжелые танки и самолеты. У союзников, наоборот, только легкие танки и нет самолетов, но зато хорошо развиты оборонительные сооружения: различные ДОТ-ы, пушки и ПВО. С точностью до наоборот дело обстоит с морскими силами: у союзников имеется несколько видов кораблей - от маленьких катеров до огромных крейсеров. Русские же могут противопоставить этому только свои подводные лодки. Давайте взглянем на все более пристально и посмотрим, какими новыми войсками вам предстоит командовать и какие новые здания можно строить.

Строительство базы начинается как обычно: вам выдается Moblie Construction Vehicle, которая превращается в Construction Yard. Затем строится Power Plant и Ore Refinery. Tiberium на Земле еще не

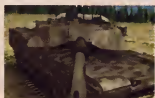




появился, поэтому собирать мы будем руду, которая бывает двух видов. Первый вид больше похож на золото, а второй напоминает драгоценные камни, кем-то аккуратно разложенные по земле. После этого мы можем строить Barracks для производства пехоты и War Factory для производства военной техники. Разделение по пехоте немного изменилось - у русских есть гранатометчики, которые были у GDI, и огнеметчики (NOD). У союзников - только солдаты с базуками (NOD). Кроме того, у союзников появилось несколько новых возможностей по тренировке солдат. Во-первых, это полевые медики. Насколько полезно и актуально лечить солдат - решайте сами. Лично мне кажется, что пехота не играет большой роли в битве, значительно важнее танки, авиация и морской флот. Поэтому приставлять к каждому взводу по медику слишком накладно. Во-первых, вылечить всех солдат, как правило, не успеваешь, и, во-вторых, надо следить за тем, чтобы самого медика случайно не убили. Единственным, на мой взгляд, типом пехоты, которому следует уделять внимание медикам, является Таня Адамс. На первый взгляд, звучит странновато: одна Таня является целым видом войск? Это и так, и не так. В игре против компьютера Таня - единственная и уникальная, а в сетевой игре можно построить целый отряд таких Тань, каждая из которых с криками "Let's a rock!" готова убить любого врага с одного выстрела из своей снайперской винтовки калибра 0,45 дюйма. Вы, наверное, уже догадались, что Таня Адамс - это местный Commando. Другие виды войск - это Spy и Thief. Ваши шпионы способны инфильтрировать вражеские здания. Какая от этого польза? Заслав шпиона во вражеский силос, можно постоянно получать информацию о том, сколько денег у вашего противника. В сетевой игре, отправив шпиона к врагу в коммуникационный центр, можно перехватывать переговоры ваших противников между собой. К тому же, шпионы двигаются незаметно для всех вражеских войск, за исключением собак, которые определяют их по характерному шпионскому запаху. Разводить собак умеют только русские, для этого им необ-











ходимо построить конуру. Около конуры не наблюдается стандартной миски для еды и полуобглоданной косточки, поэтому все собаки вырастают на редкость голодными и способны загрызть любого человека с одного прыжка. И, наконец, по поводу инженеров и захвата зданий есть одно замечание: концепция захвата пересмотрена, теперь она напоминает бывшую в старой доброй Дюне 2. Здание захватывается только при условии, что оно повреждено более чем на три четверти (индикатор повреждения красный). Халявным захватам зданий одним инженером пришел конец! Теперь вам нужно либо перед захватом хорошо обстрелять здание, либо отправить на захват несколько инженеров. Обычно для этого хватает 4-5 человек.

Теперь перейдем к тому, что можно построить на War Factory. Броня крепка, и танки наши быстры! У союзников она не так крепка, как у русских: в их меню числятся только легкие и средние танки. Но зато меню союзников более разнообразно: в него входят уже знакомые вам джипы (NOD), артиллерия (NOD), и Armored Personnel Carrirer (GDI). Русские же, благодаря отличной работе разведчика Исаева, украли у врагов технологии тяжелых танков и хорошо знакомых вам "мамонтов" (GDI). Это все дополняется ракетной установкой V2. Кроме того, обе стороны могут строить Ore Truck, Mine Layer и Radar Jammer. В возможности союзников входит производство Mobile Gap Generator, который позволяет создавать "туман" вокруг себя. Вследствие этого нововведения, в сетевой игре появился новый аспект - радарная война. Одна сторона старается разведать как можно больше, другая же старается всячески этому препятствовать и восстанавливать "туман" на разведанных местах.

Авиация в игре представлена, во-первых, вертолетами (Hind - у русских и Apache Longbow - у союзников), и во-вторых, самолетами. Самолеты имеются исключительно у русских, и представлены целыми двумя моделями: Як и МиГ. Очень оригинальное сочетание, не так ли? Пропеллерный Як-3 производства 40-х годов и современный реактивный МиГ-23. Як вооружен пулеметом, летает медленно и легко сбивается зенитной пушкой. МиГ носится чуть ли не со сверхзвуковой скоростью, вооружен ракетами класса "воздух-земля" и гораздо менее уязвим, чем Як. Что удивительно, самолеты отлично садятся и взлетают с аэродрома, длина взлетно-посадочной полосы которого превышает длину самолета всего в 3 раза! И теперь самолеты и вертолеты можно выбирать для приказа не только, когда они на стоянке, но и в момент полета. Согласитесь, этого очень не хватало в оригинальной C&C.





Морской флот, как я уже заметил, хорошо развит у союзников. Построив Naval Yard, можно производить Transport, Gun Boat, Destroyer и Cruiser. С транспортом, надеюсь, все понятно: он позволяет перевозить сухопутные войска. Среди военных кораблей стоит особо отметить крейсер. Его 200мм орудия бьют на огромное расстояние с разрушительной силой. К сожалению, точность стрельбы этих орудий оставляет желать лучшего, поэтому рекомен-



дуется использовать крейсер там, где она особо не требуется. Примером может служить атака вражеских зданий, расположенных слишком близко к берегу. Бороться с такой мощной силой русские могут только с помощью подводных лодок, для производства которых необходимо построить Sub Pen. Там же можно строить и транспорт.

Военная мощь русских достигается не только за счет танков и авиации, они имеют неплохие оборонительные сооружения - Flame Turret и Tesla Coil - аналог Obelisk Guard Tower (NOD). Также в их распоряжении несколько специальных зданий. Missile Silo позволяет периодически запускать ядерные ракеты, а Iron Curtain - делать неуязвимым любую военную единицу на полминуты. К тому же, русские умеют высаживать десант, сбрасывать планирующие бомбы и посылать разведывательные самолеты. Со стороны союзников это компенсируется специальным зданием Chronosphere, которое позволяет переносить свои войска в лагерь противника на короткое время, после чего возвращает их обратно. В дополнение к этому союзники могут засылать диверсантов и запускать спутник, который позволяет открыть сразу всю карту. Очень интересные возможности есть у них и в сетевой игре: они могут строить всего за $50 "подделку" под одно из нескольких видов зданий. Представьте себе: уничтожаете вы у противника Construction Yard, Naval Yard, Radar и War Factory и думаете, что он побежден. В результате оказывается, что вы уничтожили фальшивые здания, потеряли при этом солидную часть своей боевой техники, но не нанесли врагу ощутимого материального урона. Вот такие хитрости оказываются в вашем распоряжении в сетевой игре.

Что можно сказать по поводу графики? В целом, общий стиль остался прежним. Добавлены несколько новых видов войск, полностью перерисованы все здания. Вместо пустынного ландшафта (до Африки война теперь не доходит) мы имеем снежный. Да и теперь, вместо одной игры на диске, поставляется две: первая - для пользователей Windows'95, которые будут наслаждаться SVGA-графикой 640x400, 256 цветов. Владельцам других операционных систем ничего не остается, как установить себе DOS-версию с давно вышедшим из моды видеорежимом VGA 320x200. Год назад, в момент выхода первой версии C&C, VGA-графика была еще более-менее терпимой, но сейчас, после выхода огромного количества SVGA-игр, это выглядит просто ужасно. Поэтому я искренне сочувствую всем тем, кому придется играть в DOS-версию. С другой стороны, SVGA-графика может показаться кому-то слишком мелкой, поскольку в этом режиме все войска и здания выглядят по размерам в два раза меньше, чем в старой C&C с VGA. Лично я считаю, что это не вредно, а даже полезно, поскольку на экране можно видеть в два раза большую по площади часть поля битвы. К тому же, в SVGA очень приятно смотрится ландшафт. Иконки зданий и войск на правой панели также выглядят очень детальными и красивыми. Но, в любом случае, 17-дюймовый монитор вам не помешает.

С видеороликами, как всегда, разработчики не подвели. Очень интересно посмотреть на товарища Сталина, заседающего в "Народном Революционном Штабе", послушать пламенную речь товарища "Жюкова", заканчивающуюся словами "встретимся в Берлине!". Граденко, дающий вам задание на миссии, совсем не похож на русского офицера ни по форме, ни по выражению лица. Но зато он, как может, старается говорить с русским акцентом, и произносит твердую букву "р": "ноу призонерс, ноу сурвайверс!" (в плен не брать, никого не оставлять в живых). Проблемы с правописанием русских слов у западных разработчиков были, есть, и будут есть. Вспомнить тот же Jagged Alliance: "у меня коншились боеприпасы", "я вижу противника, а он меня не видет". И в Red Alert подобное присутствует. Взять хотя бы картину, когда танк валит на землю табличку с надписью "Апосно! Не вхдить!".

Давайте подведем итоги. Я считаю, что Red Alert просто обязана стать хитом и повторить успех оригинальной C&C. Поскольку только в Red Alert на данный момент есть очень простой и удобный интерфейс, только в Red Alert можно нормально управлять группами войск, только Red Alert симулирует сражения с участием всех видов современных вооруженных сил, начиная от пехоты и кончая авиацией и морским флотом. Только в Red Alert есть две совершенно разные, но в то же время хорошо сбалансированные противоборствующие стороны. И, наконец, только в Red Alert есть интересная и полноценная сюжетная линия, которая, по заявлениям разработчиков, теперь будет зависеть от ваших действий на полях сражения. Играйте и наслаждайтесь! PRO

Петр Высотин



Ред Алерт в сравнении с C&C

Некоторые замечания оппонента по поводу сетевой игры



Изменилась графика (здания стали более реалистичными, поле и юниты тоже), но она стала явно более облегченная, поэтому скорость работы с графикой возросла. При игре по сети упрощен механизм сообщения координат объектов, за счёт чего торможение, которое наблюдалось, когда на поле было более 70 юнитов одновременно исчезло. Изменилась структура полей. Все поля для игры делятся по размеру на малое, среднее и большое. При игре на большом поле очень неудобно работать с картой, так как перемещение из одного угла в противоположный занимает много времени.

В отличие от C&C, где выбор был ограничен 2-мя технологиями (NOD и GDI), в Red Alert технологий уже 4. Очень правильно, с моей точки зрения, что все 4 стороны строят теперь одинаковую по силе и стоимости атомную бомбу, ударная мощность которой, кстати, увеличилась.

Изменился порядок ведения боя (речь идет об игре по сети). Исчез командос, вместо него появилась крутая девушка Таня, которую гораздо сложнее убить, причем, при правильном подходе, она может принести ощутимый вред противнику. Инженер теперь не может захватить здание сразу, для этого требуется чтобы здание было разрушено до красной отметки. Появилась возможность строить и засылать во вражеский лагерь шпионов, причем обнаружить шпиона могут только собаки, которые, в свою очередь, великолепно справляются с обороной против легкой пехоты. Шпион намертво заседает в здании противника, и, в зависимости от захваченного здания, выдает информацию о количестве денег, юнитов и строений. Шпиона может строить не каждая сторона. Появилась возможность ставить мины, причем, в зависимости от выбранной стороны, мины могут быть противопехотными и противотанковыми. Вор может украсть деньги противника, но только из силосных башень, то есть, если их не строить, а это в большинстве случаев так и есть, то введенный юнит оказывается ненужным. Количество видов техники, по сравнению с C&C, стало меньше, зато появились водные юниты: подводные лодки, транспортные корабли, крейсера и дестройеры. На некоторых полях владение водным пространством дает очень ощутимое премущество в целом. Броня всех зданий понизилась, в среднем, в полтора раза. Повысилась эфективность комбинированных атак, например, мамонты и Танюши в комбинации, как правило, всегда наносят очень значительный урон лагерю противника или уничтожают его полностью. Интересной мне показалась введенная технология временного бессмертия, она эффективна, как при нападении, так и при защите. Неравноценными хотелось бы назвать возможности получения визуальной информации с карты, но это спорный вопрос.



Резюме:

Игра не оправдала ожиданий любителей сетевых боёв, вся война сводится к построению огромной армии танков. Из-за неудобной карты порой вообще непонятно, где идет война. В отличие от C&C, где напряжение не покидает на протяжении всей схватки, в Red Alert азарт имеет место только к концу схватки - "в последнем бою". PRO

Александр Фаюстов



F-22 LIGHTNING II™

Итак, речь пойдет об одной из немногих игр, претендующих, по моему мнению, на звание лучшего продукта года.

Начнем с графики. Раньше я сравнивал графику в летных тренажерах с Flight Unlimited, но теперь F-22 вообще трудно с чем либо сравнить - это нечто совершенно невиданное и неповторимое. Качество изображений ландшафта столь высоко, что порой просто хочется мирно летать, любуясь фотореалистичными пейзажами, проплывающими под крылом. Еще один плюс: данный симулятор создан без помощи технологии Voxel - Novalogic создала свой собственный первый полигональный engine, и он просто превосходит все мыслимые ожидания! Изображение самолетов столь же детализировано и реалистично, как и ландшафты. Поддерживаются разрешения 320x200, 400x300 и 640x480. 400x300 смотрится очень даже неплохо, а 640x480 - просто бесподобно! Высочайшее качество внешних изображений в сочетании с эффектной кабиной и панелью управления. Правда, режим Virtual Cockpit мне лично не очень понравился - можно было бы сделать и лучше, но в остальном F-22 не знает себе равных. При любом изменении режима полета все окружающие изображения немедленно "реагируют" соответствующим образом, и четкость при этом ничуть не теряется. То же можно сказать и об изображениях неприятельских самолетов - это гораздо более реалистично, чем Top Gun и EF2000.

Что касается звуковых эффектов и музыки, прежде всего, данный симулятор поддерживает Dolby Surround Sound. Для некоторых это, конечно, говорит не слишком о многом, зато счастливые обладатели системы Surround Sound и колонок Dolby почувствуют разницу. Быть может, впрочем, NovaLogic зря так уж громко разрекламировала поддержку Dolby Surround во введении, коль скоро в целом F-22 обеспечивает замечательное звучание даже и без Surround Sound! Пуски ракет и взрывы, рев двигателей и прочие специальные эффекты просто восхитительны! Если же спуститься пониже и снизить скорость, можно услышать доносящийся снизу грохот зенитных установок и пулеметов!

Разработчик	NovaLogic
Машина	486DX4 или выше (рек. Pentium)
Система	DOS 6.0 (и выше) или Win'95
Память	8 Мб (рек. 16)
Звук	SB, SBPro, SB16, AWE32, MSS, Crystal, Turtle Beach TBS2000, для Dolby Surround Sound треб. аппаратный декодер Surround Sound
Монитор	SVGA
Мультиплэйер	Null-modem, модем 14,4 б/с, IPX/DOS (макс. 8 уч.)
И еще	2x CD-ROM, мышь

Вообще, при полетах на небольших высотах и скоростях вы увидите "во всей красе" нечто такое, что только-только пытались осуществить создатели Back to Baghdad. Так вот теперь этот эффект в F-22 еще больше усилен: небо вокруг вас просто полыхает



огнем, добавьте сюда surrounding sound - и получите отдаленное представление о фантастическом симуляторе F-22.

Музыкальное сопровождение также нельзя оставить без внимания, коль скоро исполняет его не кто-нибудь, а группа Fatman & Team Fat - именно они делали музыку для таких игр, как 7th Guest, US Navy Fighter, ATF и множества других продуктов в течение последних нескольких лет. Конечно же, многие вспомнят US Navy Fighters и ATF, стоит только оторваться от земли. Еще раз напоминаем: даже если у вас нет системы Surround Sound, игра звучит потрясающе.

Раньше симуляторы производства NovaLogic всегда бывали увлекательными, но чего-то не хватало. Например, в Werewolf vs.Comanche имелись проблемы при прямом и модемном подключениях, а оригинальный Comanche все-таки был слишком аркадным по современным стандартам. А вот F-22 легко преодолевает звуковой барьер, демонстрируя одновременно достоверную модель самолета, множество реалистичных аспектов боевых действий, а также реальную поддержку коллективного режима, который и вправду работает, и работает очень даже неплохо!

Я мог бы вдаваться в детали, описывая различные элементы игры, но достаточно сказать, что в данном симуляторе увлекательность действия как никогда сочетается с небывалым реализмом. Например, коль скоро реальный истребитель F-22 является двухмоторным, рычаг управления контролирует работу каждого из двигателей отдельно, но в то же время можно при желании управлять обеими двигателями одновременно. Что же касается общего впечатления, то это значительно лучше, чем Back to Baghdad (там все было предельно реалистично, но при этом начинал теряться игровой азарт, что весьма важно для компьютерной игры).



В F-22 на выбор предлагается несколько игровых режимов. Можете сразу выбрать одну из 36 готовых миссий при помощи интерфейса Quick Mission (туда вы попадаете прямо из главного меню). Можно также создать свою собственную миссию при помощи опции Create a Mission. Правда, возможности этого редактора довольно ограничены, думаю, здесь есть что усовершенствовать. Это, конечно, не ATF и не USNF, но несколько собственных миссий не помешают. В режиме Campaign можно принять участие в четырех боевых кампаниях. Это те же 36 миссий, только объединенных в логическом порядке. Первая кампания начинается на базе ВВС США Неллис в штате Невада, где вам предлагаются пять тренировочных миссий. Оттуда вы отправляетесь в район "Золотого треугольника" на стыке границ Таиланда, Лаоса и Бирмы, дабы пресечь перевозки наркотиков. Три другие кампании происходят в небе Чукотки, над Черноморским побережьем в районе Одессы и, конечно же, в небе Ирака. Итак, представлены все основные типы ландшафта: джунгли, снежные горы, пустыни, равнины, острова и каньоны. И все это - с фотореалистичными деталями!



По своему характеру и задачам миссии также следует признать весьма разнообразными: например, мне приходилось в паре с напарником осуществлять эскорт АВАКС-ов и бомбардировщиков B-1B, наносивших удары по мостам, командным пунктам и так далее. Вообще, здесь множество вариантов действий против воздушных и наземных целей. В отличие от ATF и USNF, условия не столь трудны, чтобы задание невозможно было выполнить без мошенничества, но все же некоторые миссии следует признать весьма сложными. Конечно, чтобы пройти всю игру от начала и до конца, потребуется время и тренировка. Реализм, на самом деле, не стопроцентный, но воспринимается именно как таковой благодаря фотореалистичной графике и ярким звуковым эффектам. Так что ничего похожего на Top Gun - F-22 куда более совершенен, атмосфера игрового процесса скорее напоминает Longbow, а отсутствие некоторых имеющихся в реальности мелких деталей отнюдь не бросается в глаза. Если у вас имеются проблемы с давлением и сердцем, лучше проконсультироваться у врача, прежде чем приобретать F-22 - сердцебиение в процессе иг-



принцип коллективной игры, продемонстрированный в WarCraft II. Если у одного есть копия на CD, другие просто устанавливают на своих свободных 46 Мбайтах игру, причем, не имея своих собственных CD-копий (при этом в меню будет высвечиваться только Multiplayer и Options). Лично я считаю, что именно в таком формате должны выпускаться все игры с коллективным режимом. Защита от пиратского копирования сохраняется, а несколько человек, договорившись между собой, всегда смогут насладиться коллективной игрой, имея всего один CD на всех.

Конечно, при игре с разрешением 640x480 F-22 требует значительных ресурсов, и еще больших - если вы и в самом деле хотите по-

ры учащается, да и адреналин будет выделяться...

И все же, F-22 привлекает особое внимание, в первую очередь, благодаря потрясающему коллективному режиму. Если в процессе коллективной игры в Comanche 2.0 vs. Werewolf у вас, несмотря на многочисленные patches, возникали проблемы при игре через прямое подключение и по модему, советуем не беспокоиться - здесь этого нет. Даже со скромным модемом 14,4 мы бороздили неприятельские небеса легко и гладко! Потребовалось всего лишь выбрать Hayes compatible - и вперед! В коллективном режиме можно выбрать воздушную "дуэль" один на один (Deathmatch) или же совместные действия (Cooperative). В режиме Deathmatch оба играющих выбирают индивидуальные опции, например, количество и типы ракет, район боевых действий, и так далее. Каждый играющий задает свой набор параметров и запрашивает согласие партнера - тому остается либо согласиться, либо отказаться. Но самое главное: в процессе "переговоров" вы заранее не можете сообщить своему партнеру-противнику, на каких именно условиях хотелось бы играть. Остается только выбрать что-то одно (то есть, один и тот же набор параметров) и согласиться. Словом, несовершенство диалогового режима (точнее, его отсутствие) заставляет каждый раз тратить время на согласование условий, а в режиме Cooperative и того



хуже: вы просто не можете сообщить своему напарнику, что, например, вы будете сбивать неприятельские истребители EF-2000 Alpha 1 и 2, а он пускай берет на себя Alpha 3 и 4. Так что распределить обязанности практически нереально, приходится действовать наугад, так что зачастую вы оба будете вести огонь по одной и той же цели, что далеко не всегда разумно - ведь запас ракет ограничен... Вы можете выбрать в коллективном режиме любую из 36 миссий! И еще, в отличие от ATF, при коллективной игре в F-22 вам потребуется всего одна-единственная копия игры, вне зависимости от числа участников (даже при игре ввосьмером!). Очень похоже на

лучить высокое качество при высокой частоте кадров. Нам, конечно, грустно сообщать вам эту новость, но факт остается фактом: для такой чудесной игры в реальности требуется как минимум Pentium на 150-200 МГц.

PRO

Григорий Розанов





Издатель	Europress
Разработчик	Magnetic Fields
Издат. и дистриб. в России	Дока
Машина	Pentium 60
Система	DOS 6.0 (и выше) или Win'95
Память	8 Мб
Звук	Sound Blaster
И еще	2x CD-ROM

Network Q Rally

Не так давно, в 1993 году, появилась игра под названием Network Q Rally, которая прошла незамеченной, наверное потому, что все геймеры "резались" в UFO. И вот в нынешнем году компания Europress выпустила игру под схожим названием. В основу Rally легла реконструкция настоящих гонок RAC Rally, которые проводятся в Англии с 1937 года, причем данная игра создана при содействии и поддержке организационного комитета гонок. Немного поиграв в зту игру, я почему-то вспомнил Need for Speed: очень схожая графика, точно такие же режимы управления машиной (из кабины и сзади). Но этот возможный плагиат ничуть не умаляет достоинств Rally. Прекрасно прорисованные модели автомобилей хорошо сочетаются с отлично сделанными разнообразными погодными эффектами, что, в свою очередь, привносит в игровой процесс множество реалистичных деталей: например, если у вас на стекле накопилось много снега, можно включить дворники (такая же ситуация и с дождём). Могут только радовать глаз полностью текстурированные 3D-панорамы, изображающие не повторяющиеся 250 миль реальных трасс официального маршрута RAC. Гонка может идти по дороге с гудроновым покрытием, гравием, слякотью или льдом. А опция Service позволяет ремонтировать машину. Сплошь и рядом в игрушке используется оцифрованное видео, причем видеоролики явно снимались на настоящих гонках и талантливым режиссером. Реалистичность симулятора во многом опирается на возможность индивидуальной настройки параметров, куда входит выбор модели, ее экипировка, в суперварианте - еще и построение своих трасс - так вот, в Rally можно сделать уйму различных настроек (в том числе и графических). Каждый вариант настройки снабжен пояснительными картинками, так что быстро и без затруднений сделать оптимальный для себя выбор не составит труда.



В Rally существует множество игровых режимов, начиная от обыкновенных индивидуальных гонок и заканчивая чемпионатом тех самых английских Q. Новичкам я советую попробовать свои силы в одном из пяти аркадных уровней. Каждый последующий аркадный уровень включает все более свирепых соперников и более крутые и опасные повороты. Потренировавшись, вы уже можете потянуть на участие в чемпионате (пока не почувствуете себя мастером, пробовать это не советую). На выбор у вас есть целых двадцать семь (!) зпизодов с разными погодными условиями. Чем больший у трека номер в списке, тем он сложнее (полную информацию о треках можно увидеть в главном меню). Предлагается по вкусу приличное количество высококлассных гоночных машин - если точнее, такие как Subaru Imprezza Turbo, Ford Escort 4x4, Renault Maxi Megane, Proton Wira, VW Golf GTi 16 valve, Skoda Felicia и др. Больших различий между ними нет: все модели имеют четырехцилиндровый дви-



ментально повысить значение коробки передач, потому что на "нейтрале" вы далеко не уедете).

Музыка представлена шестью CD-треками, которые будут проигрываться, только если вы выбрали при инсталляции полный или средний размер установки. Музыкальное оформление вкупе с графикой отлично передает экспрессивную обстановку скоростных гонок. Звуковые эффекты также довольно приятны и естественны. Rally поддерживает шесть европейских языков. И, конечно, как уже понятно из названия, поддержка сетевого режима является неоценимым достоинством для гоночного симу-

гатель с мощностью 1400-2000 л.с. и 5-7-скоростную коробку передач. Перед гонками предлагается настроить различные узлы машины (качество шин, баланс тормозов между задними и передними колёсами и т. д.). На приборной доске не так уж и много приборов (но тех, что есть, вполне достаточно) - спидометр, таймер и электронная коробка передач. Во время гонки постоянные реплики штурмана: "Поворот налево! Поворот направо!", - здорово помогают сориентироваться в стремительном движении. Советую для красоты врезаться в машину противника на скорости больше 150 миль в час. А для того, чтобы удачно сделать крутой поворот, нужно нажать тормоз + курсор в необходимую сторону (правда потом следует мо-





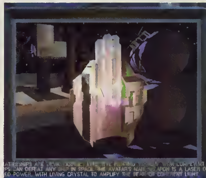
лятора. В общем, этой замечательной игрой можно долго восхищаться, но вам советую побыстрее от чтения перейти к делу, не пожалеете. Остаётся добавить, что в статье рассматривалась бета-версия, а коммерческая версия Network Q Rally выйдет полностью локализованной фирмой "Дока", на русском языке.

Михаил Горюнов





Издатель	Accolade
Разработчик	Legend Entertainment
Процессор	486DX2-66
Память	8 Мб
Жесткий диск	20 Мб
Система	DOS 5.0 / Win'95
Монитор	SVGA
Звук	Sound Blaster и совместимые
И еще	мышь, 2х CD-ROM



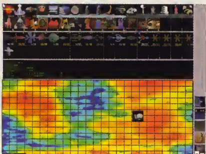
Star Control 3

Четыре долгих года с нетерпением ждали поклонники третьей части этой игры Starcon. И наконец дождались. Скажу сразу: ждали не зря. Пусть Starcon 3 и не станет очередной игрой "всех времен и народов", но приятно провести несколько часов свободного времени за разгадкой тайн Вселенной вам придется. Как многие уже, видимо, поняли Star Control 3 - продолжение Starcon и Starcon 2, выпущенных несколько лет назад. Эти игры были едва ли не первыми, в которых на удивление удачно сочетались элементы action, adventure и даже RPG. В распоряжении играющего была вся вселенная, но и враги не дремали! Еще до рождения главного героя на галактику напала армада Ur-Quan. Их наступление оказалось весьма удачным, и даже Земля пала под натиском агрессоров и была заключена под slave shield. Но незадолго до поражения на одной из планет были найдены остатки древней исчезнувшей расы - Precursors. Высланной на разведку экспедиции пришлось задержаться на гостеприимной планете дольше, чем было рассчитано. Капитан - главный герой серии - родился на этой планете. От природы он был наделен даром понимать принципы работы технологии Precursor. Через какое-то время колонисты отреставрировали корабль Precursor-ов и отправили молодого человека с командой за помощью на Землю. Однако главному герою, как и полагается, пришлось не по душе командование на исторической Родине каких-то зеленых осьминогов. Галактика была, разумеется, спасена, а Капитан временно удалился на покой. Но через двадцать лет вновь потребовалась его помощь. Дело в том, что в результате какого-то катаклизма прекратилась навигация в гиперпространстве - единственный известный науке способ межзвездных перелетов. И тут Капитан не растерялся. Ему удалось соорудить новый корабль Precursor, способный путешествовать между галактическими системами с помощью нового (точнее, хорошо забытого старого) способа. Увы! Дело не ограничилось перебоями с транспортом. Стало известно, что скоро все мыслящие существа в галактике умрут в ужасных муках. Собрав небольшой флот, вы отправляетесь в область вселенной, на которую указывает стрелка, составленная из "радужных планет", непонятно для чего созданных Precursor. В колонизации этого места вам может оказать помощь ICOM - встроенная система помощи, иногда дающая полезные советы. Не стоит только забывать, что в местечке, куда вас занесло, присутствуют еще и "аборигены", которые совсем не обязательно должны встретить вас с распростертыми объятиями. Тем более,



что мировоззрение и идеалы многих местных рас коренным образом отличаются от ваших. Примерно половина из них считает себя потомками и законными наследниками Precursor-ов (мания величия налицо). У другой же половины также присутствуют психические отклонения: например, мания все время трудиться (как только эта раса коммунизм еще не построила с такой сознательностью?) или стремление к "пустоте разума". Но ваши цели при этом останутся неизменными: расширить по возможности Лигу, создать сеть колоний, снабжающих вас новыми кораблями, что необходимо, если военное дело не очень удается, а также топливом, которое просто жизненно важно, если вы не хотите всю игру просидеть в одной звездной системе.

Просто удивительно, насколько Starcon 3 отличается от своих предшественников. Starcon 2 был сделан двумя людьми. Список же тех, кто принимал участие в создании третьей части занимает две страницы книжечки, прилагающейся к игре. Интересно заметить, как изменились требования к играм за четыре года. В Starcon 2 звездная карта была плоская, здесь же - вращающаяся трехмерная. Координаты звездных систем безвозвратно ушли в прошлое. Теперь можно просто набрать первые буквы названия системы, чтобы найти место, куда вы хотите попасть. Карта может показать, скажем, системы, где есть колонии или корабли, или топливо и т. п. Так как топливо стало необходимейшим ресурсом, и его нельзя, как прежде, «стрельнуть» у пролетающего мимо торговца, все области на карте изображаются разным цветом, в зависимости от того, сколько топлива у вас останется, если вы туда доберетесь. Пришлось проститься со сложными маневрами и в гиперпространстве (потому как, по сюжету, оно исчезло), и в солнечных системах, когда необходимо было ускользуть от нежелательной встречи (теперь звездная система изображается схематически, в виде окружностей-орбит и кружечков-планет; флотилии же представляются в виде знака "+" и цифры - количества кораблей во флотилии, в верхней части экрана показано более крупное изображение планет с подробными характеристиками), и на поверхности небесных тел, где для добычи полезных ископаемых приходилось жертвовать не одним человеком. Изменилось и все остальное. Бой между двумя кораблями теперь называется Hypermelee. Можно играть как в старый вариант Melee (вид сверху), так и в более трехмерно выглядящие варианты. Теперь, чтобы сразиться с приятелем, вам не придется заманивать его к себе, нужно просто предложить сыграть по модему. Всего в hypermelee доступно 25 разновидностей кораблей, каждая со своей уникальной системой вооружения и возможностями. Большей частью этих кораблей можно сражаться против компьютера и в



самой игре. Общаться с инопланетянами стало намного веселее. Изображения различных рас были созданы в лучших студиях Голливуда. Получилось неплохо, хотя, на мой взгляд, несколько рас сделано откровенно неудачно. Например, разговаривая с Arilou, можно подумать, что у них падучая: время от времени они трясут головой, и их глаза закатываются. Конечно, это субъективное мнение, но для такой "загадочной" расы можно было бы придумать и что-нибудь поприличнее припадочных движений. Абсолютно новая часть Starcon 3 - стратегическая. На любой планете, где имеются хоть какие-нибудь ресурсы и условия для существования приглянувшейся вам расы, можно основать колонию этого народа. Вы не способны проконтролировать, какие здания там будут строиться, но сможете перераспределять число работников, занятых в том или ином здании, чтобы колония активно производила наиболее необходимый вам вид ресурсов. Необходимо отметить, что стратегия не стала таким же неотъемлемым жанром для Starcon-а,



как adventure и action. Только в самом начале вам необходимо построить несколько поселений в самых удаленных уголках галактики, чтобы не остаться без топлива в самый ответственный момент, а затем (особенно если вы неплохо сражаетесь) побыстрее приобрести новых союзников и не колесить между планетами за зря. Если вы решили посетить звездную систему, где еще не были, советую предварительно сохранить игру: а вдруг там не окажется ни разумной жизни, ни планет для колонизации, ни единого места для раскопок. Из этих раскопок, кстати, извлекаются иногда весьма полезные вещи, оставшиеся от Precursor. Часть этих предметов необходима для успешного прохождения игры, другая же часть нужна только для того, чтобы модернизировать корабли, без чего я лично вполне обошелся.

Starcon 3 - уникальная и удачная смесь жанров adventure, action и strategy - без сомнения придется по душе тем, кому полюбились предыдущие части игры. Игра, наверное, понравится как любителям adventure (своими запутанными, неожиданными поворотами сюжета и не худшим юмором), так и тем, кому нравятся незамысловатые аркады. Но и тем и другим я желаю удачи. Ведь фраза на коробке не дает вам забыть о важности вашей миссии: "Судьба тысячи миров в ваших руках! ОПЯТЬ." PRO

Павел Коротов





Издатель	Bullfrog
Дистрибьютор	Electronic Arts
Процессор	486
Память	8 Мб
Звук	Sound Blaster и совместимые
Система	DOS 5.0 или старше
Монитор	SVGA
И еще	2x CD-ROM

GENEWARS

Скоро кончится осень, и наступит суровая русская зима. На помощь скучающим фанатам realtime-стратегий пришла фирма Bullfrog со своей новой игрой GeneWars. Действие игры происходит в будущем, но это вовсе не означает, что вам придется воевать роботами, летающими танками и космическими истребителями.

Итак, крупномасштабная война между галактическими расами уже привела к фатальным последствиям. Тысячи цветущих и кипящих жизнью планет были сожжены бластерами и ядерными бомбами. Такой беспредел поверг в ярость Ethereal, древнюю и высокотехнологичную расу, покинувшую нашу Галактику несколько миллиардов лет назад. Они решили вернуться и научить человечество (и другие расы тоже) культурно жить и культурно воевать. Вам придется восстанавливать флору и фауну на безжизненных планетах под строгим контролем Ethereal. За упорную работу полагается премия, а за отлынивание от задания, хулиганство и вредительство - смерть. Не будучи уверенными в строгом послушании людей и других низших рас, наши великие боги обычно посылают на одну планету несколько команд. Победит та, которая выполнит задание быстрее и выживет в условиях жесткой конкуренции с другими. Это должна быть ваша команда.

Миссия начинается с того, что нескольких специалистов привозят на планету в космической ракете образца 1957 года, что само по себе удивительно - в то время ракеты умели летать только вверх, и в процессе полета разваливались на части. Какие же жадные Ethereal-ы, подумаете вы. Не могли дать что-нибудь посовременнее. А поглядев на них самих, вы поймете, что те тоже далеко не в лучшем положении. Их летающие тарелки смахивают на изображенные древними людьми в наскальных росписях. Да и сами наши боги, похоже, приходятся дальними родственниками ненавистным сектоидам, уничтоженным X-COM-овцами в 2000 году н. э. Но ничего не поделаешь - придется покориться судьбе и начать заселять указанную планету животными и засаживать растениями.

Ваша команда может иметь в составе до 5 человек разных специальностей. Среди них - инженеры, генетики, ботаники и рейнджеры. Неплохо было бы добавить к этому хотя бы роту космических десантников, но Ethereal-ы выступают категорически против любого насилия и убийств. Людей и животных убивать нельзя. Зато их можно кусать, царапать и грызть до смерти. Одним словом, вашей военной силой будут генетически выведенные животные. Специалист-генетик должен отвечать за разнообразие состава вашей армии. Цель его жизни - изучение неизвестных видов животных и внедрение их в производство (чувствуется влияние B-movie 50-х годов). К тому же, генетик носит с собой аптечку и может вылечить раненого специалиста или животное. Всего же можно вывести пять видов мутантов: мулы (mule), крабы (crab), лягушки (frog), птицы (bird) и динозавры (dino). Пять - это совсем немного. Поэтому потом можно скрещивать их между собой и выводить гибридов. Крабомулы, птицелягушки, крабодинозавры, динозавромулы и другие гибриды хорошо разнообразят ваше животноводческое хозяйство. А пасти всех ваших "красавцев" будет рейнджер. Он отвечает за кормление, боевые способности и размножение животных. Ботаник не носит больших круглых очков и не читает умных книжек. Вместо



этого он сажает деревья и кусты и, по необходимости, собирает с созревших растений семена с помощью импульсного ручного пылесоса новейшей модели. Растения могут использоваться либо как пища для вашей армии, либо как ресурсы для разведения животных и строительства. Строительством и ремонтом зданий заведует инженер. Процесс постройки происходит очень интересно: сначала инженер покапает чем-то (или пописает) на место стройплощадки, затем кинет маленький шарик. Докатившись до центра, шарик мгновенно увеличивается в размерах и превращается в почти готовое здание. Осталось еще чуть-чуть покапать, завернуть пару гаек, и строительство будет окончено.



Все здания в игре можно разделить на полезные и очень полезные. Нижеперечисленные здания будем относить к полезным. Первое из них - это добывающая установка (Extractor), которая является основным источником ресурсов (GOOP). Она может хранить в себе 600 GOOP. Для хранения большего количества ресурсов нужно строить дополнительные емкости (GOOP Vat). Второй способ добывания ресурсов - построить перерабатывающий завод (Recycling Plant). Мулы наделены небольшим интеллектом, позволяющим срубать деревья и относить их на переработку. Туда же можно носить и трупы погибших в бою или умерших от голода товарищей. Но деревья и трупы перерабатываются не только в GOOP, но и в материалы, необходимые для модернизации зданий. Это делается на другом заводе (PULPER). Ваша армия - животные - "производятся" в генетической лаборатории (Gene Pod). Никакое здание не будет работать без злектрознергии. Для этого нужно построить распределитель знергии (First Stage Distributor). Дополнительную знергию можно получать с помощью фотонных процессоров (Photon Processor) или ветряных установок (Rotator). Очень мило в игре отображается процесс распределения знергии: кванты знергии от фотонных процессоров и ветряков плавно перелетают в распределитель, а из него - во все здания, потребляющие знергию. Добывающая установка съедает очередной квант знергии и добывает немного ресурсов. Пушка съедает свой квант знергии и сразу же выплевывает ее немного в более опасном виде в противника. Пушки (Stun Turret) и генератор защитного поля (Shield Generator) используются для обороны базы. Прежде чем их строить, необходимо обзавестись технической мастерской (Tech Facility). Посадочная площадка (Landing Pad) позволяет вам менять состав команды, работающей на планете, а детектор (Ethereal Detector) - предсказывать появление надзирателей. После модернизации, которую проводит инженер при помощи крабов, все полезные здания становятся очень полезными. Энергетические установки будут давать больше знергии, перерабатывающие заводы - работать более зффективно. У генератора защитного поля увеличится радиус действия поля, а у детектора - дальность обнаружения.



Целью миссии может являться уничтожение базы противника, необходимость выжить в течение определенного интервала времени или выполнение определенного объема работ. В последнем варианте вам нужно набрать необходимое количество очков (Ehtereal Points). Счетчик зтих очков находится в левом верхнем углу зкрана и увеличивается по радостным для вашего начальства событиям. По единичке он увеличивается просто от времени. Где-то по девять очков вы получаете за посадку растений. Более крупного увеличения можно ожидать только в том случае, если к приезду начальства вы пригнали в указанные ими специальные области немалое количество животных или засадили их деревьями и кустами. Навещающие вас Ethereal внимательно осматривают область базы и специальные районы. И также наблюдают за плохомером (Bad-o-meter). Если вы работали хорошо и не делали ничего плохого, то он должен быть зеленым, иначе - красным. Если он немножко красный, Ethereal-ы дадут по вам всего парочку залпов и успокоятся. Если же плохомер показыва-

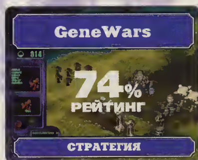


ет “очень плохо”, то надзиратели разнесут всю вашу базу, и миссию придется переиграть сначала. В обратном случае, когда плохомер весь зеленый, вы получите от богов подарок - монолит. Дотронувшись до монолита, один из ваших специалистов может увеличить свои умения и способности. Инженер станет быстрее строить, рейнджер увеличит свою область влияния и т. п. Также можно улучшить любой вид животных, обеспечить его дополнительными возможностями. Мулы смогут пинать врагов, птицы - пикировать, динозавры - дышать огнем. Каждый из видов животных, в том числе и гибриды, может приобрести свою уникальную способность, коснувшись монолита.

Теперь все-таки поговорим об оружии. Совсем без оружия жить нельзя, поскольку ваши специалисты очень быстро окажутся съеденными голодными врагами. Поэтому генетику и рейнджеру полагаются станнеры, которые позволяют на время заморозить животных. Станнер - довольно эффективное оружие, с помощью него специалист может отбиваться от 4-5 одновременно атакующих “уродцев”. И только рейнджеру полагается настоящий бластер, который легко разносит врагов на куски. Но стрельба из бластера мгновенно отображается на плохомере. Индикатор вашего поведения смещается на несколько делений в плохую сторону. Поэтому тут особо не постреляешь. Один выстрел в несколько минут - вот что может позволить себе рейнджер без вреда для себя и своей команды.

В общем, впечатление создается неплохое. Довольно-таки оригинальная идея для realtime-стратегии. Отлично прорисован трехмерный ландшафт, так что, по сравнению с GeneWars, все остальные игры типа Warcraft II и C&C кажутся какими-то плоскими. В игре Settlers II тоже был трехмерный ландшафт, но GeneWars отличается особо плавным, приятным и быстрым скроллингом. Необычные идеи, необычные возможности, необычные задания для миссий, изучение и совершенствование знаний о животных, сохранение параметров мутантов и специалистов при переходе от одной миссии к другой - все это очень здорово и придает игре разнообразие и привлекательность. Но, с другой стороны, есть несколько неприятных мелочей, определенно портящих хорошую идею. Во-первых, регулировка скорости игры. Как говорится, по этому поводу существует два мнения: одно - неправильное, другое - мое. Регулятор скорости в realtime-стратегии ДОЛЖЕН БЫТЬ!!! Иначе игра превращается либо во что-то, подобное Settlers II, когда можно отдать приказ и пойти погулять, либо в аркаду, где побеждает тот, кто быстрее щелкает мышью. Последнее произошло с Z, и GeneWars очень близка к этому. Компьютер успевает отдавать приказы одновременно всем войскам, а человек - не всегда. Во время атаки вражеской базы приходится следить за обороной своей собственной, а также за тем, чтобы не сожрали безоружного инженера или ботаника плюс необходимо все время переключать ботаника между двумя занятиями: посадка растений и сбор семян. Во-вторых, необычность идеи привела к тому, что GeneWars утратила атрибуты военной стратегии. Вместо организованной армии, где каждому солдату можно отдать четкий приказ и отвести определенную роль в обороне или наступлении, в GeneWars у вас есть СТАДО животных, у каждого из которых, в свою очередь, есть свои проблемы - пожрать и... как бы это поприличнее выразиться... позаниматься сексом. И эти проблемы они, как правило, решают в первую очередь, а затем занимаются вашими проблемами - обороной базы, переноской дров и т. д. К тому же, время жизни животных составляет несколько минут реального времени. Это приводит к таким ситуациям, когда посылаешь в атаку 20 животных, но в указанное место добредает около 16, потому что 3-4 из них умирают по дороге от голода или старости. И что очень неправильно, на мой взгляд, в GeneWars нельзя победить умением, можно только “задавить” количеством. Всю эту печальную картину дополняют плохо проработанная сюжетная линия и совершенно скучные и редкие видеовставки между миссиями. Вывод таков: GeneWars - хорошая игра для фанатов realtime-стратегий, но далеко не для любого геймера. Удовольствие от подобной игры получит тот, кто сможет либо побороть, либо проигнорировать перечисленные недостатки. В любом случае, стоит попробовать поиграть и пройти первые несколько миссий, уж больно эта игра оригинальна, посему о потраченном времени не пожалеете. А дальше - как душа велит. PRO

Петр Высотин



Разработчик	Bethesda Softworks
Машина	486DX2-66
Система	DOS 6.0 (и выше) или Win'95
Память	8 Мб
Жесткий диск	от 60 Мб
Монитор	VGA
И еще	2x CD-ROM

видимо, RPG года

Иногда все вокруг достает. Работать - ломает, в гости - никто не зовет, на улице - мерзость какая-то. Спать - рано, пить - вредно, не пить - бесполезно. Живешь - как поганка, летать охота... Одним словом, тянет на подвиги. А где в наше просвещенное время достать подходящий подвиг? Все приятное и грандиозное, что приходит в голову - либо уголовно наказуемо, либо аморально, либо слишком калорийно. А чтобы на белом коне да в золотых доспехах, да какого-нибудь дракона магической шашкой рубить - так это в кино сниматься надо. Не всякого возьмут. Да и драконы в кино, опять же, надувные...



Что дает человеку увлекательная компьютерная игра? Возможность забыть (хотя бы и ненадолго) о текущих проблемах и выразить себя каким-нибудь приятным и доступным способом. У всех, конечно, разные способы самовыражения. Одному хочется разрядиться посредством разряжения автомата (пулемета, плазменной пушки, арбалета на худой конец). Другой предпочитает покомандовать (армией, эскадрой, а то и империей). Третьему по душе загадки, головоломки и прочие формы спокойного мозгования. Но существует еще одна категория людей: которые желают все сразу, не просто играть в условную игру по четко определенным правилам, а попасть в совершенно иной мир, живущий по своим сложным законам. В мир, где можно проявить себя так, как захочется; где можно и драться, и колдовать, и мозговать, и общаться с другими персонажами; строить козни, путешествовать и выполнять задания, постоянно развивая свои способности. Все перечисленное, по идее, и должно присутствовать в настоящей Ролевой Игре (Role-Playing Game или RPG).

Нужен мир
И желательно, весь

Первые ролевые игры были, разумеется, настольными. Предлагалось изготовить своими руками множество фигурок персонажей и декораций, после чего, вооружившись толстенной книжкой правил и набором игральных костей, творить историю направо и налево. Данные игры до сих пор имеют множество поклонников, но уж слишком они условны. Идентифицировать себя с бумажным солдатиком и жить его жизнью - дело, явно требующее избытка воображения. Первые компьютерные RPG этим грехом тоже страдали, и неспроста - выполненные, как правило, достаточно убого и внешне и внутренне, они опять-таки не создавали необходимого эффекта "погружения" в иной мир. Но, как известно, спрос - двигатель прогресса, и со временем стали появляться все более совершенные и интересные экземпляры. Пожалуй, лучшей до сего времени RPG была Betrayal at Krondor (Dynamix), где авторы создали огромный мир, с причудливыми и разнообразными персонажами, законами, историей, географией, мифологией и т. д. Помимо основной сюжетной линии (набора глобальных заданий, выполнявшихся по одному в каждой главе), в игре присутствовала масса побочных заданий, а игрок в ходе выполнения глобальной миссии мог делать, в принципе, все, что





ему вздумается. Существовали разве что некие пространственные рамки (в этой провинции можно ходить, а в этой - нельзя). Но в "Крондоре" персонажи, за которых можно играть, были фиксированы; управлять требовалось сразу двумя-тремя героями, и процесс битвы наблюдался "от третьего лица".

Компания Bethesda Softworks выбрала для своего детища совсем другой жанр - RPG от первого лица. Игрок полностью отождествляет себя с персонажем, создает его по своему образу, подобию и вкусу, и всю игру наблюдает мир его глазами. Причем если первая игра серии, The Elder Scrolls: Arena, не являлась супер-хитом, то во второй части авторы проделали грандиозную работу над ошибками, и сделали игру, потрясающую по объему и разнообразию возможностей. Теперь можно полностью определять свою судьбу. Играть любую роль, какая вам по душе: от царей и магов до воров, убийц, вампиров (!) и оборотней (!!). Можно вступать в разнообразнейшие гильдии и организации или быть волком-одиночкой. Можно дружить или враждовать; покупать, продавать, находить, красть и даже изготавливать (!) всевозможные предметы; путешествовать, сражаться, совершать подвиги или преступления, одним словом - просто жить в бескрайнем и захватывающем мире, никогда не раскрывающем до конца всех своих тайн. Конечно же, есть глобальная цель - выполнить крайне ответственное поручение императора, тайным агентом которого вы, собственно, и являетесь.

Кем быть?

Скажу чистую правду: в Daggerfall можно быть кем угодно. ТАКОЙ скрупулезной процедуры создания героя по своему вкусу еще не было нигде и никогда. Помимо естественной процедуры выбора пола, национальности, лица и имени, предлагается:

- Выбрать значения восьми основных атрибутов: силы, ловкости, интеллекта и т. п., вплоть до везения (!). Сумма всех атрибутов постоянна, и сделать себя нечеловечески сильным, ловким и быстрым можно только в ущерб остальным качествам. Каждый из атрибутов, в свою очередь, определяет значения важных параметров. Например, от силы зависит максимальный вес вашей амуниции и инвентаря; от скорости - реальная скорость перемещения "на своих двоих" (кстати, помимо этих двоих, можно передвигаться на лошади, телеге и корабле!).
- Выбрать три самых главных (primary), три просто главных (major) и шесть второстепенных (minor) талантов (skills). Всего талантов - более тридцати, среди них - владение шестью видами оружия (короткими и длинными клинками,



топорами, тупым и метательным оружием и голыми руками), шестью школами магии, языками разных тварей (от нимф до драконов), физическая подготовка (бег, прыжки, скалолазание, плавание), общая боевая подготовка (умение наносить решающие удары или удары в спину, умение уклоняться, парировать удары и т. п.), воровские науки (незаметность, умение взламывать замки и обчищать карманы), умение общаться с представителями разных классов (этикет, воровской жаргон и умение торговаться), и что-то еще я наверняка забыл.

Все ваши таланты измеряются в процентах, причем любой из них можно повысить в ходе игры. Главные таланты, естественно, будут изначально на высоте (около 35%); остальные - менее развиты (major - 25%, minor-15, а все остальные - около 5%). Распределение талантов отразится на стиле





вашей игры - важными следует сделать те умения, которые вы действительно хотите использовать. Дело в том, что многие важные параметры (здоровье, сила заклинаний и ударов и т. п.) зависят от уровня опыта вашего героя (experience level). А уровень опыта



определяется суммой значений primary и major талантов. Поскольку от постоянной практики умения возрастают (если постоянно биться на мечах, способности к фехтованию длинным клинком будут расти, а если, например, все время бегать - будете бегать все лучше и лучше), ваш уровень будет повышаться по мере того, как вы будете развивать "фирменные" таланты. Такая система оценки опыта просто великолепна. В большинстве ранних RPG опыт героя зависел только от количества убитых им гадов. Но позвольте, разве вор станет лучше воровать, если убьет десяток троллей? А вот если опыт вора зависит от того, как часто он ломает замки, крадет и прячется - это вполне логично.

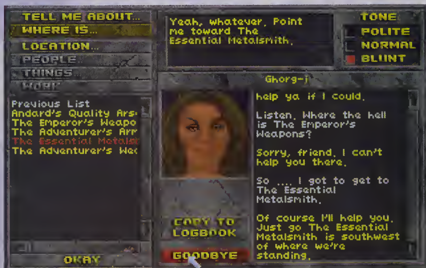
Впрочем, мы отвлеклись. После выбора главных и второстепенных талантов предлагается еще указать до семи специальных преимуществ (например, повышенные способности к магии, острый слух или атлетическое сложение) и до семи недостатков (от запрещенных видов оружия и брони до страха перед демонами, боязни солнечного света или слабого иммунитета к болезням). При этом недостатки должны уравновешивать преимущества, иначе ваш герой будет очень медленно тренироваться и набираться опыта.

Но и на этом процедура создания образа не заканчивается. Можно еще отредактировать репутацию вашего героя у разных слоев общества (например, повысить репутацию у знати и понизить - у преступного мира), ответить на десяток биографических вопросов (чем вы занимались в детстве, как росли, где учились и т. п.) и распределить полученный по ходу возмужания опыт по атрибутам и талантам. И вот, наконец, вы достигаете зрелости, и император дает вам тайную аудиенцию...

Высочайшим повелением вас отправляют в провинцию Daggerfall с тайным спецзаданием: найти и устранить причину, по которой душа короля Лизандуса (орфография авторская!) не может успокоиться и (в компании прочих духов и привидений) терроризирует по ночам всю округу. По дороге, само собой, происходит кораблекрушение, и вот - вы очнулись в пещере. Башка болит. За стеной кто-то воет. Все. Прелюдия кончилась. Далее - все зависит от вас.

Как быть?

Все тот же банальный ответ. Как угодно. Для вас открыты ВСЕ пути. При известном терпении и упрямстве вы можете добиться всего, чего хотите. Можете стать рыцарем и посвятить весь досуг истреблению драконов. Можете стать убийцей, вступить в Темное Братство и вообще быть последней сволочью (наверняка не раз побываете в тюрьме). Можете научиться самой запредельной магии, призвать принца-демона, наладить с ним отношения и даже стать его правой рукой. Можете выполнять деликатные правительственные поручения. Можете прочитать в какой-нибудь книге о волшебном артефакте и посвятить полжизни его поискам. ВСЕ зависит от вас. Весь глобальный сюжет заключается в том, что время от времени (по мере повышения вашей репутации у разных политических группировок) вам будут предлагать "государственные" задания, имеющие непосредственное отношение к императорскому поручению. Всего таких заданий око-





ло двадцати, и от их успешного выполнения зависит, во-первых, пройдете вы игру или нет, а во-вторых, каким будет конец истории (наиболее частый конец истории - ваша трагическая смерть). Практически любой персонаж может давать вам второстепенные поручения, от выполнения которых зависит только ваша репутация у конкретной персоны, политической, религиозной или профессиональной группировки и т. п. Успешное выполнение задания повышает вашу репутацию у работодателя, его друзей и союзников и понижает - у врагов и соперников. Причем в мире все взаимосвязано: существует масса разных группировок и их подразделений, все они постоянно ссорятся и мирятся. Выполняя, скажем, задания рыцарского ордена, вы вполне можете насолить гильдии воров. Храмы постоянно враждуют друг с другом, орки - с людьми, двор одной провинций - с двором другой провинции и т. д. - голова кругом идет. И во всех этих нюансах нужно разбираться, использовать их себе на пользу и мотать на ус. Сложно, но очень интересно.

Ну хорошо, а как все это выглядит?

Внешне выглядит, может быть, не очень эффектно. Не Quake. Во-первых, VGA 320x200, во вторых, графика - не векторная, а плоская. Со всеми побочными эффектами: предметы плоские и односторонние, текстуры крупнозернистые, при попытке поглядеть вниз или вверх объекты искривляются. Но, справедливости ради, стоит заметить, что большинство ролевых игр вообще сделано на Wolfenstein'овском энджине - с плоским лабиринтом и ортогональными стенами. Daggerfall же может похвастаться полностью трехмерными лабиринтами, зданиями и ландшафтами, всеми полагающимися степенями свободы (можно двигаться во всех направлениях, вертеть головой,



прыгать и приседать, летать, плавать - разве что кувыркаться нельзя) и чрезвычайным изобилием действующих лиц - по моим оценкам, разных типов монстров и людей не меньше сотни. Также радует аналогичное изобилие предметов (оружия, брони, всяких банок-склянок, магических ингредиентов, одежды, драгоценностей, книг и т. п.) и необъятность мира (около 20 провинций с сотнями городов, сел, башен, замков, подземелий и прочей недвижимости). Приятен принцип применения оружия - в зависимости от конкретного движения мышкой ваш меч/нож/топор/молоток со свистом проносится по экрану сверху вниз, слева направо, по диагонали или еще как-нибудь, причем у каждого типа удара свои вероятность попадания и сила поражения. Хорошо продуман также принцип экипировки персонажа: можно долгими часами навешивать на него разнообразные предметы, как на куклу Машу, не уставая радоваться результатам. Радует возможность вступать в любые организации и продвигаться в них до самых высоких постов (ранг в организации зависит от вашей репутации и талантов - например, для того, чтобы продвинуться в гильдии магов, нужно постоянно выполнять для нее разные поручения и изучать магические дисциплины). Радует бесконечный по определению набор заклинаний - вы можете сами создать любое подходящее, сочетая в нем до трех магических эффектов и регулируя любые характеристики (мощь, продолжительность, вероятность успеха и т. п.). И уж очень радует возможность создавать магические предметы (магам и монахам высокого ранга разрешается пользоваться услугами волшебных кузнецов, которые могут придать любому предмету магические свойства по вашему выбору). Невероятно радует практически все. Единственное, что по-настоящему бесит - потрясающая нестабильность игры. "Глючит" и "рассыпается" приблизительно раз в сорок минут, обычно как раз перед тем, как вы соберетесь сохраниться. Но над этим аспектом Bethesda работает, и выпустила уже три патча, устраняющие часть ошибок. Есть надежда, что к концу года Daggerfall будет отлажен (хотя играть можно и так).

И, наконец, Советы по Gameplay

Я играю в Daggerfall уже вторую неделю, практически без перерывов на сон, еду и работу. Если я сейчас начну давать советы по Gameplay, эта статья не кончится никогда. Поэтому - если интересно - основной web-site: www.reba.cei.net/daggerweb. Там есть ответы практически на любой мыслимый вопрос. А я с вами прощаюсь до Betrayal at Antara, либо до Master of Antares... PRO

Дан





Издатель	Virgin
Разработчик	Burst
Машина	486DX2-66
Система	MS DOS 5.0
Память	8 Мб
Жесткий диск	30 Мб
Звук	8bit Sound Card
Монитор	256 цветов, SVGA
И еще	CD-ROM, мышь





Toonstruck

Добро пожаловать в грубый китчевый фарс от Burst (новый in-house отдел разработки фирмы Virgin) с его взрывными шутками, крикливыми персонажами и кутопийскими проблемами. Земли Кутопии находятся в субботнем утреннем сериале Fluffy Fluffy Bun Bun Show, а его несчастный автор, раздираемый компромиссами и творческой депрессией, в одно прекрасное утро, часиков этак в 4, оказался среди своих созданий (совсем точь-в-точь в стиле Roger Rabbit). И начал квест в поисках пропавшей музы со своим крохотным помощником Flux Wildly. Вернее, у героев, конечно, есть дело посерьезней: плохиши из Malevolands под руководством графа Nefarious, сочетающего террор с сарказмом, враждуют с добрыми мультяками, и те и другие изобретают летающие тарелки с суперлучами для преобразования на свой лад пространства. Вы, конечно, принимаете сторону сладкого и бесхарактерного короля King Hugh. Бесконечные головоломки, бездонная сумка для собирания предметов и туповатые ловушки представлены здесь в изобилии. Прекрасно нарисованная адвенчура сочетает в себе чудесный многоцветный мультипликационный мир с оцифрованным видео, то есть фигура главного героя вырезана из видео и “вклеена” в сцены игры. Аниматора Drew Blanc сыграл достаточно известный вам по фильмам Back to the Future и The Addams Family комический актер Christopher Lloyd. А около 40 персонажей, с которыми вам придется взаимодействовать, озвучивали такие классные актеры, как Tim Currie (Count Nefarious), Dom Deluise (Fingers), David Ogden-Stiers (King Hugh) и Dan Castellanetta (Flux Wildly). Правда почти все изрядно переигрывают и кривляются, но фарс на то и фарс. Сами 80 сцен содержат пародии практически на все рисованные адвенчуры: здесь есть и зальчик аркадных автоматов, как в Space Quest 6, и невероятные алхимические лаборатории как в Discworld, и откровенные кальки “лукасовских” шуток. Производство игрушки обошлось в 6 миллионов долларов, и ей-богу, она того стоит. Все персонажи уморительные и запоминающиеся, а мир гипертрофирован, как в лучших фантазиях Тима Бартона. И если вы любите американский юмор, то тогда эта именно та игрушка, которая придется вам по душе. Вперед. PRO

Алексей Погодин







Издатель	Accolade
Машина	486DX2-66
Система	Windows 3.1, NT или '95
Память	8 Мб
Жесткий диск	25 Мб
Монитор	SVGA
Мультиплэйер	Modem, NETBIOS, TEN
И еще	2x CD-ROM

DEADLOCK: Planetary Conquest
Цивилизация для чайников

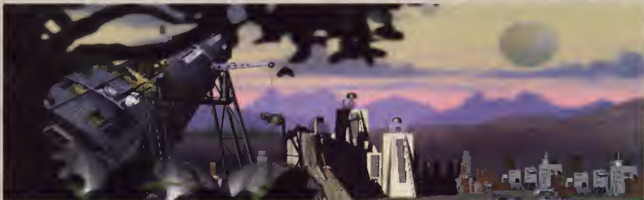
Новое - это хорошо помытое старое

Последние года три мировая game-индустрия ищет новую идею. Видимо, не находит. Поскольку все ведущие производители продолжают с завидным постоянством радовать любителей слегка ухудшенным старым. Выходят все новые и новые sequel'ы. Крепнет и ширится рынок игрушек "second-hand". Алгоритм изготовления последних прост и доступен. Берется старая, проверенная в боях игра (лучше две). Все концепции, непонятные среднему "чайнику", отбрасываются или упрощаются. Все оставшееся окрашивается в приятный новый цвет, снабжается подходящей легендой, удобряется симпатичной графикой, звуком и музыкой и засовывается в коробку. На коробке пишется: "Самая фантастическая игра всех времен и народов! Покупайте наших слонов." Примерно тот же текст, хотя несколько более пространный, помещается во всех подобающих местах, как-то: компьютерных журналах, Web-страницах, выставочных плакатах и листовках, спинах рекламных агентов и т. п. Ура! Окупилось. Берем следующую старую игру (а может - ту же самую, но лучше - две)...

На фоне всего этого процветания Deadlock от Accolade отнюдь не вызывает рвотных конвульсий. Напротив, игра сделана в лучших вековых традициях, в полном соответствии старинным рецептам turn-based стратегий. По материнской линии восходит к Ascendancy (Logic Factory), по отцовской - к Colonization (MicroProse). Из первой позаимствован вид базы-колонии (шахматная доска, на клетках которой строятся здания), из последней - модель производства (от добычи, транспортировки и переработки ресурсов до перетаскивания человечков из здания в здание). Прочие реалии представляют собой некий вариант "Цивилизации для чайников" - всего понемножку.

Немножко истории: 15 страниц убористого шрифта повествуют об открытии новой богатой планеты (Gallius IV) и замысловатом военном конфликте, в процессе которого каждая заинтересованная раса пыталась захватить планету, но ни одна в этом не преуспела. После чего договорились точно так же, как во всех остальных игрушках жанра: каждая раса строит на планете одну базу, далее - все в руце Божьей. Одна из рас (Skirineen), правда, не сумела договориться, поскольку основной философский принцип у нее такой: все, что Skirineen видит, становится ее собственностью. Этот народец присутствует в игре в качестве "третьей стороны" - своеобразного "черного рынка" технологий, ресурсов и вооружений. Еще одна раса (Tolnan) по причине своей древности и малочисленности (14 человек) в конфликте не участвует и выполняет роль посредника-советчика.

Немножко этнографии и сравнительной анатомии: первое же зна-

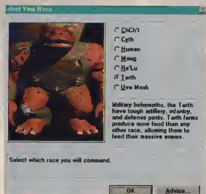




комство с предлагаемыми на выбор играющего расами убеждает в некоторой воспаленности фантазии создателей игры. Люди представляются им чем-то средним между Терминатором и венецианским купцом; остальные создания выглядят как предел мечтаний вивисектора - по большей части что-то среднее между муравьедом и короедом - и отлично подходят в качестве наглядных пособий к лекции о недопустимости половых контактов с инопланетянами. Впрочем, несмотря на устрашающий внешний вид, все данные особи могут похвалиться разнообразными талантами, которые, к тому же, распределяются "пачками": каждая раса имеет целый набор преимуществ и недостатков. Например, Tarth (трехметровые бронированные собачки с явным отсутствием головного мозга) великолепно сражаются в пешем и моторизованном строю, производят горы еды и могут ломать здания головой, но зато скверно летают и плавают, а шпионить вообще не могут, благо такой махине и спрятаться-то негде.

Немножко природоведения: планетка - клеток на 30-40 максимум, в каждой клетке - место для базы. Пять ландшафтов: вода, земля, лес, горы, болото. Пять природных ресурсов: еда, древесина, железо, ендуриум (железо++), энергия. Еще пять ресурсов производных: сталь, триидиум (сталь++), электронные детали (смахивают на плату Sound Blaster), анти-материя и объекты искусства (что-то типа девушки без весла, очень повышают настроение населения).

Не очень много экономики и градостроительства: основной смысл игры - добыть и произвести побольше ресурсов, настроить полезных зданий, наплодить соплеменников, которые будут в них жить и работать, поднять научный, производственный и военный потен-



циал до невиданных высот и, наконец, победить. Последнее достижимо, как минимум, двумя путями: можно либо построить заданное количество (3-10) Очень Дорогих Зданий типа "городской центр" (City Center), либо истребить все конкурирующие расы. Из этих двух путей наиболее реален, естественно, третий: поскольку каждой расе изначально дается один City Center, а рас - 7, можно изловчиться захватить требуемое количество центров нетронутыми. Но даже этот путь так или иначе требует долгого предварительного накопления сил и средств. Достигается данное накопление ловким управлением подвластными вам базами-городами (с построением/завоеванием время от времени новых) и развитием незамысловатой материально-технической базы. Основными субъектами последней являются деньги, ресурсы, колонисты, здания и боевые единицы. Деньги и ресурсы требуются для постройки и обеспечения работы зданий (дерево, металл, энергия), призводства боевых единиц (металл, электроника, анти-материя) и поддержания в форме колонистов (еда). Колонисты требуются для нормальной работы зданий и уплаты налогов (последние являются единственным постоянным источников денежных поступлений). Боевые единицы требуются, естественно, для победы, а функции зданий весьма разнообразны, и мы, пожалуй, на них задержимся.

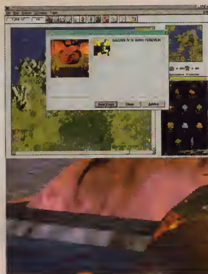
Итак, существует порядочное количество типов зданий. Функционально все они делятся на следующие категории: добывающие или производящие ресурсы (шахты, фермы, энергетические станции), производящие боевые единицы (городские центры, фабрики, верфи, аэродромы, ракетные базы), исследовательские (компьютерные центры), размещающие, умножающие и умиротворяющие население (жилые дома, центры культуры и отдыха и городские центры) и оборонительные (всевозможные стационарные пушки). Строятся здания на базах. База представляет из себя квадрат размером (обычно) 6x6 клеток; каждое здание занимает либо 1, либо 4 клетки. Для ресурсодобывающих зданий выдача ресурса зависит от ландшафта клеток, на которых оно стоит. Так, фермы желательно строить на равнинах (для производства еды) или в лесах (для производства древесины), шахты - в горах, а энергетические станции - на болотах. Естественно, выгодно строить здания каждого из этих типов на базах с соответствующим ландшафтом; но поскольку транспортировка ресурсов и колонистов между базами стоит денег, это на начальном этапе сильно напрягает экономику. Деньги ведь делаются главным образом на налогах, но чем выше налоги, тем больше недовольство народа. А недовольный народ на работу не выходит.

В то время как всем зданиям тре-



буются рабочие руки: чем больше колонистов работает в здании, тем выше его производительность. И вот, основной вашей задачей на протяжении всей игры остается правильное распределение колонистов по зданиям. Непосредственно это выражается в перетаскивании фигурок, изображающих сотни колонистов, с места на место. Заниматься этим вам придется часами. Приятных развлечений!

Немножко науки: здесь дизайнеры себя явно не утруждали. Имеется абсолютно такое же дерево изобретений, как в Civilization, только в четыре раза меньше. Точно так же доблестные ученые по очереди открывают тайны природы, каждая из которых позволяет строить новые здания/боевые единицы, добывать новые или дополнительные ресурсы и т.п. При этом каждый последующий тип здания/боевой машины, как правило, продуктивнее, крепче, быстрее своего предшественника, но без каких-либо качественных изменений. У большинства типов зданий предусмотрено по три технологических уровня. У боевых единиц (пехоты, танков, самолетов, кораблей и ракет) также по три-четыре модификации.





Немножко войны: только что перечисленные шедевры военной технологии проявляют себя следующим образом: если в результате хода они оказываются на территории (клетке карты), где имеются вражеские войска или постройки, в начале следующего хода происходит боевое действие. В процессе оного играющему предлагается сидеть и смотреть на забавно бегающие, летающие и стреляющие войска, взрывающиеся здания и т. п., всячески болея и переживая за свою команду. Единственное, чем можно повлиять на исход битвы - заблаговременно раздать указания боевым единицам: на кого нападать (атаковать вражеские войска, атаковать определенный тип зданий, атаковать всех подряд и т. п.) и при каком уровне повреждений (в процентах) отступать. Все. Простенько и со вкусом. Далее войска сами соображают, что им делать. Причем для победы необходимы как немалое количество боевых единиц (благо при атаке вражеского поселения все поселенцы участвуют в бою на правах народного ополчения, и хотя это не самый опасный род войск, их численный перевес может оказаться роковым), так и приличный перевес в качестве (прочности, точности и боевой мощи). Прочность и боевая мощь, разумеется, зависят только от типа боевой единицы, а точность стрельбы зависит, во-первых, от опыта (т. е. от количества сражений, из которых данный солдат сумел унести ноги), и, во-вторых, от присутствия специальных боевых единиц типа "начальство" (Command Corps), которые неким магическим образом повышают меткость стрельбы подчиненных. Это же начальство у некоторых рас обладает кое-какими специальными возможностями, от умения искать месторождения полезных ископаемых (раса Uva Mosk) до возможности телепатически контролировать вражеские войска (Re'Lu). Существуют и особые возможности, доступные только отдельным видам войск отдельных рас (у человеческой пехоты, например, возможность биться в состоянии берсеркера - в два раза круче, но с обязательной смертью по окончании боя; у разведчиков разных народов - возможности красть ресурсы, подрывать моральный дух врага, устраивать теракты и т. п.). Заканчивая разговор о возможностях армии, заметим, что войска умеют также подавлять население (выгоняя недовольных на работу), патрулировать местность (отлавливая вражеских шпионов) и ремонтировать(лечить) себя подручными средствами без каких либо затрат, исключая время ремонта. Мелочь, а приятно...

Совсем чуть-чуть дипломатии: если вы заскучали, играя в Deadlock (что, кстати, весьма вероятно), можно развлечься, посылая противникам разнообразные угрозы и оскорбления и с интересом выслушивая их ответы. Помимо угроз и оскорблений, можно выкрикивать похвальбу (типа "а у меня все круто!") и жалобы. Конкретное содержание послания компьютер определяет за вас. Вам же в дипломатическом процессе (как и на войне) отводится роль почетного зрителя. Можно, конечно, самому набрать текст сообщения, но, если вы играете не с друзьями по сети, а с компьютером, он вас, к сожалению, не поймет.

Наконец, разберитесь в своих чувствах:

- если вы не очень поднаторели в стратегии;

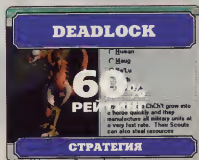
- или вам не хочется зря ломать голову, напрягаться и расстраиваться, а хочется просто испытывать удовольствие от процесса игры;

- или вы испытываете первобытное наслаждение от созерцания симпатичных, постоянно движущихся картинок и прослушивания качественно оцифрованного звука;

то Deadlock может для вас оказаться прекрасной игрушкой, способной приятно украсить досуг.

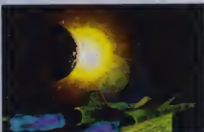
На этой радостной ноте закончим от греха подальше данную статью. Всем - спасибо. PRO

Дан





Разработчик	Gremlin
Система	DOS 6.0 (и выше) или Win'95
Память	8 Мб
Жесткий диск	от 33 Мб
Монитор	SVGA
И еще	2х CD-ROM



FRAGILE ALLEGIANCE

Доколе наконец, о Катилина, будешь ты злоупотреблять нашим терпением?

Цицерон

Есть у меня одна противная особенность. Люблю хорошие стратегии. А не очень хорошие - почему-то не люблю. И даже имею обыкновение всячески поносить и позорить их непосредственно со страниц данного издания. Каковому занятию и намереваюсь сейчас предаться. Благо и повод к тому имеется: небезызвестная фирма Gremlin пополнила ряды изготовителей (sic!) стратегических игрушек.

В последнее время, видимо, бытует мнение, что стратегическую игру может изготовить всякий, кому не лень. В результате поток соответствующих изделий не иссякает, а вот наслаждаться ими почему-то не получается. Вроде бы все хорошо в продукте: и оформление, и легенда, и разнообразие возможностей, - а поиграешь часок-другой - и начинаешь непроизвольно позевывать, глаза слипаются, а пальцы тянутся к клавиатуре в поисках заветной комбинации "Quick exit to DOS".

Вот и с Fragile Allegiance не смог я найти общего языка. Хотя, на первый взгляд, все в игре прекрасно. Сюжет стандартный: "В далеком будущем судьба галактики решается звездными корпорациями..." Играющему предлагается стать скромным представителем интересов одной из крупнейших корпораций (TetraCorp) в пределах - как водится - богатого ресурсами астероидного сектора. Необходимо сектор разведать, освоить и - в конце концов - полностью присвоить. Естественно, преодолевая все подряд: от тяжелых условий жизни в космосе до злых козней оппонентов. Основными задачами являются:

- поиск богатых ресурсами астероидов;
- построение на них богатых шахтами баз;
- построение на базах различных средств разрушения и умерщвления;
- и применение последних по назначению.

Незамысловатая экономика игры зиждется на добыче 10 видов полезных ископаемых и продаже их материнской корпорации. В качестве дополнительных приработков можно продавать что-нибудь ненужное (для чего сначала надо покупать что-нибудь ненужное, причем по более низкой цене) и заниматься политическими махинациями. Последнее любопытно: все дипломатические союзы и договоры предусматривают штраф за их нарушение (штраф абсолютен, и налагается некой высшей и всеведущей силой). Заключая с оппонентами договоры на 1000000 кредитов и вынуждая их данные договоры нарушать, можно жить и не тужить. Кстати, на мой взгляд, дипломатическая часть игры выполнена наиболее добротно: множество возможных реплик и общих направлений беседы, прекрасно выполненные персонажи с детально проработанными жестами и мимикой, органично сопровождающими ход беседы. Сама фирма Gremlin тоже очень гордится данным аспектом и упоминает его во всех рекламных материалах. Что ж, это действительно плюс.

Но большая часть игрового времени уходит на управление астероидными базами. В начале игры такая база одна, снабженная единственным зданием. Называется это здание CPU (colony preservation unit - система минимального обеспечения колонии). Все остальное играющий строит сам. Существует несколько десятков зданий, разбитых на несколько категорий: жилые здания (резиденции, медицинские и развлекательные центры), здания экосистемы (обеспечивающие колонию энергией, пищей, водой, защитой от радиации и т. п.), горнодобывающие (всевозможные шахты), производственные (космические, оружейные, ракетные фабрики) и сугубо оборонительные (пуш-

ки, генераторы защитных полей). Для постройки зданий нужны только деньги. Для изготовления разных технических средств (кораблей, оружия, ракет, спутников-шпионов) нужны деньги и определенные виды ресурсов.

Ресурсы же довольно нетранспортабельны: их можно либо перевозить на транспорте (процесс медленный и трудоемкий, поскольку автоматизировать его невозможно), либо телепортировать посредством специальных устройств, на начальном уровне технологии недоступных.

Вообще, развитие технологий выглядит весьма оригинально: все мыслимые новшества и изобретения изначально известны, но недоступны. Для овладения каким-либо



новым чудом техники необходимо купить его чертежи (за бешеные деньги) у некой корпорации Sci-Tec. Сей синдикат, по идее, является сестринским предприятием вашей материнской корпорации TetraCorp (таким образом, приходится вам "теткой"), но почему-то не позволяет бесплатно пользоваться новейшими достижениями науки. Тем самым урезая вашу прибыль, а следовательно, и прибыль TetraCorp, следовательно - и свою собственную. Бред какой-то. Да и сама идея, что для технологического прогресса необходимы только деньги, весьма забавна.

Впрочем, странных, непонятных и неудобных мест в игре полно. Интерфейс (хотя и стильно выполнен в виде постоянно выезжающих/раскладывающихся/раздвигающихся панелей) требует постоянно нажимать какие-то кнопки, снабженные довольно однообразными иконками, в неисчислимом количестве менюшек, панелек и окошек. Как правило, для выполнения какого-либо внятного действия нужно с боем пробиться через систему 5-6 разных меню, несколько раз отвлекаясь на перенос денег из фонда в фонд, отмену противоречащих приказов и т. п. Внятная статистика, как правило, отсутствует, уловить разные народно-хозяйственные связи подчас очень сложно, поскольку никаких таблиц и графиков, иллюстрирующих работу данного конкретного здания, всех аналогичных зданий и общего технического комплекса, нет. Более того, чтобы получить информацию о здании, нужно попасть в него мышью на экране общего вида базы. При этом вид изометрический, здания заслоняют друг друга, имея размер божьей коровки и весьма схожий внешний вид. И большинством зданий управлять все равно нельзя, т. к. они не занимаются чем-то конкретным, а приносят "общую пользу" (например, шахты добывают то, что им вздумается и с довольно случайной скоростью). При управлении одной базой все это еще терпимо, но уже пять колоний вызывают легкую головную боль, а десять - желание нажать "Reset" и пойти что-нибудь выпить.

Правда, по мере развития игры (и наполнения вашего кошелька) начинают появляться персонажи, предлагающие за умеренную плату взять на себя управление одной из ваших колоний. Но от них, по-моему, больше вреда, нежели пользы. Поскольку их представления об управлении базой, мягко говоря, отличаются от ваших, а их интеллект сравним с интеллектом той самой иридиево-платиновой табуретки, хранящейся в Париже в Палате мер и весов. Правда, существует еще один класс персонажей - агенты. Они предлагают вам услуги менее благовидные, но более полезные: шпионаж, саботаж, убийство и отравительство. Наняв такого агента, можно отправить его как к самым нелюбимым противникам (причинять вред), так и на одну из своих баз (поддерживать порядок). Жалование, правда, им требуется большое, довольно обременительное для вашего кармана, но все же агенты являются неплохой альтернативой ракетам и кораблям.

Которых мы, кстати, еще не помянули незлым тихим словом. Так вот: существует несколько фиксированных типов ракет. Единственное, что с ними можно делать - на-



строить побольше и запустить в направлении какого-нибудь вражеского астероида. Корабли же радуют несколько большей восприимчивостью. Во-первых, у каждого типа кораблей - свои варианты возможных приказов (разведчики умеют искать и обследовать астероиды, транспорты - перевозить ресурсы и строить новые колонии, боевые корабли - биться, а крейсер - буксировать на своей весьма приличной скорости более медленные корабли). Во-вторых, приказов может быть одновременно несколько, например, целый список приказов у корабля или флота (исполняются последовательно). В третьих, при постройке корабля можно закрепить на имеющиеся у него подвесные элементы (1-4 шт., в зависимости от типа корабля) разные виды вооружений и брони. Но - в-четвертых - постоянное скрупулезное управление кораблями, объединение их в группы и флоты, дозаправка, перемещение, формирование и отмена приказов - процесс настолько НУДНЫЙ, что одновременно управлять несколькими базами и несколькими десятками кораблей просто нереально. И это при том, что я постоянно выбирал минимальный размер сектора! Каково придется завоевателю с размахом - можно только догадываться.

Одним словом, пора заканчивать данную статью. Надо сесть во что-нибудь поиграть. Только вряд ли во Fragile Allegiance. PRO

Дан



Mummy



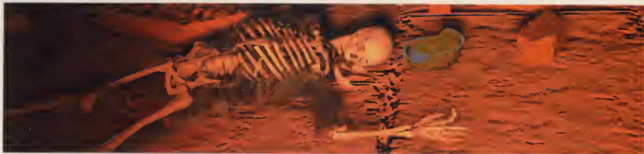
Издатель	Interplay
Разработчик	Amazing Media
Машина	486DX-50
Система	Windows 3.1/Windows 95
Память	8 Мб
Жесткий диск	22 Мб
Звук	MPC2-совместимая карта
Монитор	SVGA (640x480), 256 цветов
И еще	Мышь, 2x CD-ROM

Мумия! Уже из названия понятно, что игра создана для того, чтобы испугать играющего насмерть. Действительно, о чем же еще может быть игра, действие которой происходит в



Египте, как не о проклятиях вымершей много лет назад династии фараонов? Предсказуемость Mummy просто феноменальна: с самого начала знаешь, кто виноват, но, в лучших традициях детективного жанра, главный герой продолжает оставаться в счастливом неведении чуть ли не до конца игры. Итак, главный герой, простой американский парень, служащий компании, занимающейся добычей полезных ископаемых на бывшей военной базе в Египте, получает ответственное задание. Оно заключается в том, что ему следует разобраться в странных вещах, происходящих на шахте в Египте, а также предотвратить закрытие шахты, которое может быть вызвано тем, что корпорация ведет раскопки в месте, представляющем культурно-историческую ценность. По прибытии на место обнаруживаются некоторые не совсем приятные факты... Но не волнуйтесь! Все закончится, конечно, хорошо. Как же могло быть иначе? Наш герой не только преодолеет проклятие фараонов и вернет их беспокойные души в последнее пристанище, но и спасет любимую девушку, всю пла-





нету, победит преступников и не забудет про интересы корпорации. Мало того, что сюжет несколько странен, в нем существуют и явные пробелы. Да и можно ли написать приличный сценарий по затертой до дыр, изнасилованной дилетантами всего мира «египетской теме»? В начале игры Davenport (его играет Malcolm McDowell) все время появляется на экране, чтобы высказать все, что он о вас думает (зто, видимо, сделано, чтобы известный актер сполна отработал свою зарплату). Но при этом он никогда не встречается с героем, когда, используя украденные у него ключи, тот заходит в строения, где, по мнению Davenport-а, быть не должен. Также он никогда не спрашивает, как вы смогли проникнуть в помещение, ключ от которого есть только у него. Подобных мелочей, о которых впопыхах не подумали авторы, довольно много, а, как известно, именно из мелочей складывается общее впечатление. Игра выполнена в Myst-ообразном стиле (вид от первого лица, "скачки" с картинки на картинку), ставшем уже одним из стандартов для приключенческих игр. Однако Mummy, в отличие от того же Myst, далеко не "безжизненна". Картинки "разбавлены" анимационными фрагментами Quick Time. Именно "разбавлены". Чтобы сэкономить место на диске и увеличить скорость игры, производители "вживили" видео в неподвижные картинки. Выглядит зто не так уж и плохо, хотя почти всегда заметна разница цветов.

В игре вы встретитесь с десятком персонажей, которых играют известные и не очень известные актеры. Их игра в целом удовлетворительна, хоть и не всегда убедительна. Кстати, в отличие от других подобных игр, главный герой отнюдь не великий молчальник: он говорит с другими персонажами (хотя вам и нельзя выбирать темы для бесед). Музыка и звуки также достаточно милы, но, опять-таки, слыхали и лучше. Головоломки в игре обычны для жанра. Очень много классических заданий, где надо отыскать нужный вам предмет и использовать его по назначению (или не по назначению). Есть и подземный лабиринтик, в котором вы передвигаетесь на шахтерской тележке от одного анимационного фрагмента к другому. В целом, головоломки просты, хотя у новичка они и могут отнять сколько-нибудь времени.

Mummy - одна из немногих игр, подобных Myst-у, в которой я ни на секунду не почувствовал себя по-настоящему "внутри" действия. Происходящие события не вызывали у меня абсолютно никаких эмоций. Может я старею? Или игра в самом деле не такая уж "уникальная", как написано на коробке? Вам судить.

Mummy - вещь "средняя", не шедевр, но и без особо страшных недостатков. Эта игра не несет в се-



Самая сложная "головоломка" в игре - это не всегда простой и понятный интерфейс. Иногда курсор в середине экрана указывает на то, что можно перейти вперед только на один экран. Иногда, в зависимости от положения курсора, переход возможен в два разных места. К сожалению, зачастую сразу различить зти два варианта просто невозможно. Приходится действовать методом проб и ошибок.

Оформлением Mummy очень сильно напоминает Frankenstein: Through the Eyes of a Monster - игру, вышедшую около года назад. Это не удивительно - обе adventures сделаны одной и той же фирмой. К сожалению, Mummy не хватает по меньшей мере занимательного сюжета, чтобы сравниться со своей предшественницей.

бе ничего нового, но использует все проверенное. Сейчас есть игры гораздо хуже, равно как и гораздо лучше. Если вам не посчастливилось играть во что-нибудь подобного рода, но превосходящее Mummy, вы, может быть, и уделите "Мумии" некоторое количество свободного времени. PRO

Павел Коротов





Издатель	Virgin
Разработчик	Revolution
Машина	486DX2-66
Система	DOS, Win'95
Память	8 Мб
Жесткий диск	18 Мб
Звук	Sound Blaster
Монитор	SVGA (640x480)
И еще	2-х CD-ROM, мышь



Broken Sword: The Shadow of the Templars

За прошедшие полгода на игровом рынке появилось огромное количество приключенческих игр. Это факт. Но фактом является и другое: подавляющая часть этих игр претендует на звание “интерактивного фильма” и основана на “нетрадиционных” принципах: вид от первого лица, большой объем видео или статических картинок и т. п. В этом новом подвиде игр уже появилась своя классика, свои авторитеты. Казалось, что старые добрые игры от третьего лица не смогут удержаться и просто исчезнут с Олимпа приключенческих игр, как исчезли в свое время текстовые adventure, adventure с командной строкой, приключения с большим набором команд, а абстрактные головоломки и логическое мышление раз и навсегда заменят “бездонный” inventory и творческую фантазию. Но на самом деле все не так уж и плохо! Видимо adventure от третьего лица “жить будут”. Подтверждением этого является Broken Sword - чуть ли не единственная за последние полгода приключенческая игра с видом от третьего лица, в которую действительно интересно играть. Broken Sword - по-настоящему удачное сочетание интересного сюжета с превосходной рисованной анимацией и неплохой музыкой.

Но начнем по порядку, с сюжета. Персонаж сидит в кафе на одной из парижских улиц, пьет кофе и поглядывает на хорошенькую официантку. Персонаж - молодой американец, знающий латынь (!), отправившийся на каникулах навестить старушку Европе. В кафе входит клоун, хватает чемодан пожилого господина и бежит прочь. Кафе взлетает на воздух. Занавес! Вот так вот все и началось. И что предпринял Джорж после всего этого? Поблагодарил судьбу, что он остался в живых, и побрел в отель, чтобы стряхнуть с себя страшные воспоминания? Ха! Как бы не так! Вы не учитываете врожденную американскую сознательность. Увидев, что полиции вряд ли удастся найти виновного, Джорж решил провести собственное расследование и разыскать убийцу. Вот так-то. По ходу игры герой узнает, что это и многие другие убийства, происходящие буквально на его глазах, связаны с орденом Тамплиеров, репрессированном королем Франции Филиппом Красивым в 1314 году. Как история почти семисотлетней давности связана с судьбой современного мира, вам и предстоит выяснить. Также вам придется достичь трех стандартных целей: спасти этот самый мир, спасти любимую девушку (ах, Париж, Париж!) и, желательно, при этом остаться в живых. Сразу могу предупредить, что расследование Парижем не ограничится, хотя большую часть игры придется путешествовать именно по городу на Сене. Сюжет, как видите сами, достаточно оригинален (тема тамплиеров достаточно свежа для приключенческих игр, и еще не успела надоесть, как, например, тема Атлантиды - используется всего во вто-





рой игре (Time Gate)). Да и то, что часть сюжета основывается на реальных исторических фактах, заставляет играющего со все возрастающим волнением ждать очередного поворота событий. Ведь так могло бы быть на самом деле (хоть и верится с трудом!). В игре присутствует большое количество юмора, причем отнюдь не назойливого американского (что вполне объяснимо, если вспомнить, что игра сделана в Великобритании). Шутки весьма неплохи и всегда к месту, в отличие от "серьезных" событий, потому что определенная их часть, порой, вызывает изумление своей наивностью. Например, так и осталась за кадром судьба похищенного в Ирландии молодого человека, чьи родственники и друзья были слишком заняты трауром по поводу поломки пампы в баре, ну, а Джорж не мог обращать внимания на такие мелочи, потому как спасал мир. Нам так и не сообщили, зачем же убийца одевал разные дурацкие костюмы. Осталась непонятой еще одна насущная проблема в игре: деньги. Если очевидно, откуда берет эти разноцветные бумажки французская приятельница героя, которая все время сидит дома и являет собой прекраснейший пример второй древнейшей профессии (репортер), то, откуда появляется свободно конвертируемая валюта для путешествий по всей Европе у нашего героя (при том что в нужный момент в Сирии он не может наскрести 50 долларов) - это для меня осталось загадкой (может у него проездной на самолет?). Настоящие же загадки в игре отнюдь не наивны. Почти все можно решить путем "логических умозаключений". Управление осуществляется обычным для всех современных adventure способом: вы наводите курсор на интересующий вас предмет, и курсор меняет форму, изображая действия, которые можно совершить с предметом. Графика выполнена просто безукоризненно. Очень красивые, нарисованные вручную фоновые картинки, не менее



прекрасно сделанные персонажи, движения которых выглядят достаточно реалистично - все компоненты великолепной игры, в полной мере использующей достижения мультипликации наряду с компьютерной технологией. Анимационные вставки также выполнены безукоризненно, хотя их стиль несколько отличен от мультипликации основной части игры. На протяжении всей Broken Sword звучит прекрасная фоновая музыка, написанная известным английским композитором Barrington Pheloung (он же сочинил музыку к сериалу "Инспектор Морс"). Мелодии никогда не отвлекают от раздумий по поводу дальнейшего продвижения в сюжете, но дают прочувствовать атмосферу игры. Особого внимания заслуживает озвучивание речи - это просто особая изюминка Broken Sword. Все персонажи игры говорят с акцентами, характерными для своих стран, их произношение забавно обыгрывается.

Это всего лишь третья игра Revolution Software, что очень немного для компании с четырехлетним стажем. Но, как известно, "лучше меньше, да лучше". Предыдущие две игры, если и не стали хитами, во всяком случае принесли небольшой фирме популярность (возможно, люди, играющие в adventure-игры не первый год помнят их вторую игру - Beneath a Steel Sky, которая заслуженно пользовалась в свое время огромным успехом). Кроме того, что Broken Sword возможно вдохнет новую жизнь в "традиционные" adventure, это еще и превосходно сбалансированная игра, достаточно сложная и интересная, чтобы продержать вас в напряжении несколько недель. А ласкающая глаз графика, приятная музыка, интересный сюжет и логика, с которой решаются все головоломки, создадут дополнительные условия для занимательного времяпрепровождения. Эта игра не претендует на модное звание "интерактивного фильма" и "игры, сочетающей в себе последние новинки науки и техники". В итоге же получилась просто классная вещь, в которую хочется играть, в которой с магическим словом gameplay все в порядке. PRO

Павел Коротов



Издатель	Digital Integration
Машина	486DX-33
Память	8 Мб
Монитор	SVGA (800x600)
И еще	мышь, 2x CD-ROM



На сегодняшний день известны десятки самых разнообразных симуляторов. Их количество продолжает постоянно расти. Качество тоже. За последние несколько лет мощные персональные компьютеры резко подешевели, и производители игр получили возможность создавать все более и более совершенные модели. Конечно, бессмысленно еще говорить о полной реалистичности, особенно в воздушных симуляторах - природа слишком сложна, чтобы в реальном времени успешно имитировать реальные процессы, учитывая множество мелких деталей. Однако, ряд задач решается все более и более успешно. В частности, неплохо удается программистам создавать аэродинамическую модель, учитывать различные природные явления: ветер, туман, моделирование реалистичных ландшафтов.

Hind - это обозначение в системе НАТО одного из самых удачных и массовых советских боевых вертолетов Ми-24. Словарь дает несколько несколько возможных переводов этого названия - "лань", "батрак" и т. д. Оставим название на совести того, кто его придумывал. Вертолет Ми-24 - скорее тигр, чем лань. Его качество и надежность подтверждается количеством продаж: более тысячи вертолетов были проданы Советским Союзом по крайней мере в девятнадцать стран. Предназначенный для быстрой переброски войск в участки боевого действия и для последующей поддержки их новыми запасами мощного вооружения, Ми-24 стал достойным соперником лучших вертолетов НАТО.

По существу, HIND - это "секвел" предыдущей игры фирмы Digital Integration - Apache Longbow. Более того, эти два продукта совместимы для модемного соединения или игры по сети, так что в дальнейшем в игре смогут принимать участие как русские МИ-24, так и американские Апачи. Здорово!



Сложно назвать Hind игрой нового поколения, хотя эта вещь несомненно порадует многих любителей воздушных и наземных боев. В игре появилось достаточно новых, оригинальных идей, что несколько выделяет ее на фоне множества симуляторов. Просто классно реализована идея наземных войск. Во-первых, тщательно прорисован каждый (одно это уже чего стоит!) солдат, не говоря уже о более объемных объектах: танках, бронетранспортерах, зданиях. Учтены разные виды оружия для пехоты: автоматы, гранатометы, тяжелые пулеметы. Каждый объект не только слепо передвигается по заранее намеченному плану, но и может сознательно реагировать на различные ситуации.

Еще одним оригинальным нововведением является Silicon WSO - "кремниевый оператор". Как правило, настоящим вертолетом управляют двое: пилот и стрелок, называемый иначе оператором вооружения. Вот его функцию и может управлять этот "кремниевый" человек. Он самостоятельно определяет цели, выбирая при этом на-



иболее опасные, наводит прицел, после чего вам остается только нажать на “курок”. Впрочем, при желании автоматического стрелка можно отключить и самому управлять вооружением. Интересен тот факт, что в сетевой игре есть возможность не только управлять вертолетами, но воевать за оператора, как в настоящем вертолете.

Создатели игры вечно вынуждены искать разумный компромисс между сложностью летной модели, ресурсами компьютера и играбельностью. Последнее не менее важно, чем два первых качества: если человек не сможет управлять машиной без прохождения курсов летчиков, игра просто не будет покупаться. С другой стороны, многим истинным ценителям хочется “почувствовать” машину. Для этого в игре и есть три различные степени сложности - Novice, Stable и Realistic. И если на первом уровне сложности изменение высоты полета и горизонтального перемещения происходит раздельно, причем вертолет все время остается на примерно одинаковой высоте, повторяя рельеф местности, то для победы в самой сложной ступени рекомендуется приобретение двух джойстиков плюс комплекта педалей. Кроме того, на высшем уровне мастерства становятся более изощренными и различные побочные эффекты: земной резонанс, вихревые кольца, потеря управления при чрезмерном заваливании.

Графика игры находится на очень и очень высоком уровне. Если для симуляторов самолетов, особенно истребителей, изображение земного ландшафта - задача побочная, так как большая часть сражений протекает в воздухе, то для симулятора вертолета - эта одна из самых главных задач. В Hind возможно использование режимов как 640x480, так и 320x200, кроме этого, для достижения оптимального быстродействия можно изменять детальность изображения. Как уже говорилось ранее, все объекты выполнены очень красиво, это касается и ландшафта, и природных явлений (дождь, туман).

В игре три боевых кампании и одна тренировочная. В Казахстане вам предстоит действовать против практически того же самого набора вооружения, что будет и у вас. В Корее вам будет противостоять южно-корейская армия, оснащенная в основном американским вооружением. В Афганистане на пути встанут отряды моджахедов, успешно, несмотря на отсутствие тяжелого оружия, использующие особенности горной местности для партизанских операций. Тренировочная кампания протекает на военной базе около Саратова. Кроме кампаний можно летать в более чем тридцати одиночных миссиях. Есть не встречавшиеся мне ранее в других симуляторах десантные миссии, где вначале нужно выбросить взвод пехоты, а затем поддерживать его воздушным огнем.

Перед каждой миссией можно изучить поле боя с помощью спутника, создать свой оригинальный боевой план. Ну и, естественно, навесить на вертолет оружие, которого всего двенадцать типов. Одно из нововведений - режим обыкновенной “стрелялки”, с неограниченным количеством боеприпасов, горючего и упрощенным управлением. Что касается звукового сопровождения, музыка ничем особенным не выделяется, весь текст читается голосом с “русским” акцентом, а во время полета обо всех неприятностях предупреждает некий женский голос.



В многопользовательском режиме можно играть с помощью модема, сети или прямой связи через COM-порты. Кроме уже отмеченной возможности летать парой на одном вертолете, предлагается сражаться друг с другом на разных машинах или выполнять совместные миссии. Кроме этого, можно объединяться в команды либо играть в Deth Match. В multiplayer предсмотрен выбор времени дня и погодных условий. Можно общаться, посылая друг другу команды из списка.

В общем, игру, пожалуй, стоит посмотреть. Ярко выраженных недостатков у нее нет. К тому же не так уж и много хороших симуляторов, представляющих российское вооружение. PRO

Vladimir Lukianov aka Well



Первой игрой, которая была посвящена байкерам всех времен и народов на ПК, стал незабвенный Full Throttle. Одним из самых приятных моментов была поездка по Mine Road, где вы избивали "коллег" различными предметами. Но это аркадное вкрапление было скоротечно, и вскоре вам приходилось вновь шевелить извилинами, пытаясь наказать негодяя Рипбургера. Но вот компания EA перенесла с 3DO на ПК Road Rash, одну из самых красивых и интересных гонок для этой приставки. Но, как говорится, за всё надо платить: программа отличается неприлично большой прожорливостью - для нормальной игры в SVGA-режиме вам потребуется машина на основе 133-его Pentium-а. Хотя, по правде, игрушка классно выглядит и в режиме 320x200, поэтому, я думаю, не стоит нервничать и бежать в магазин за новым процессором. Про графику я скажу лишь одно: "Великолепно!". Если вы когда-нибудь видели Need for Speed, представьте нечто подобное. Музыка представляет собой сборник довольно приятных хард-роковых композиций, прекрасно передающих атмосферу игры. Управление производится двумя способами - мышкой (предгоночный процесс) и клавиатурой (гонка).

В игре есть три игровых режима: Trash, Big Game и Mano-o-Mano. Первые два - одиночная игра (тренировка и большой чемпионат), а последний режим - это коллективная игра (правда, для неё требуется модем со скоростью передачи не менее 28 800 kbps). Наибольший интерес вызывает, конечно, Чемпионат (Big game), во время которого вы живёте обычной жизнью байкера: посещаете различные увеселительные места (бары, рестораны), зарабатываете деньги на гонках и покупаете новые мотоциклы. В баре можно поговорить со своими друзьями и получить несколько полезных (а, главное,

Издатель	Electronic Arts
Машина	Pentium 75+
Система	Windows'95
Память	16 Мб
Звук	Sound Blaster и совместимые
И еще	2x CD-ROM

бесплатных) советов, в ресторане переустанавливаются настройки и сохраняется игра. Перед началом гонок нужно выбрать своего героя. А вот из кого? Да-а, господа геймеры, таких отвратительных рож я не видел ни в одной игре. У каждого персонажа есть свои особенности: кто-то меньше весит (что влияет на скорость), кто-то лучше управляется с мотоциклом на поворотах или отважнее дерётся. В общем, выбор есть.

Далее вы оказываетесь на улице. У вас есть выбор: либо пойти в магазин, либо заглянуть в бар, где можно начать гонку. Так как внача-





ле у вас будет не очень много денег, идите в бар. Выбрав соответствующий режим, вы попадёте в меню гонок. Всего есть пять треков, отличающихся друг от друга по уровням сложности (зто уровень сложности, определяющий количество препятствий на дороге). Новичкам советую выбирать трек Pacific Highway.

Ну, вот мы и подошли к самому главному - к гонке. Вы всегда стартуете последним, что не должно помешать обогнать ваших соперников, особенно на первых уровнях сложности. Помимо стандартных приборов (спидометр, измеритель уровня масла), здесь есть еще масса других устройств, помогающих выжить (да-да, именно выжить) в этой заварушке. Например, к таковым относится индикатор "ближайшего соперника", определяющий расстояние до ближайшего противника, или одометр, показывающий расстояние от старта. Уровень здоровья отмечается на приборной доске.

Обычно я выигрывал гонки, просто обгоняя соперника, но иногда попадаются довольно-таки резкие типы, так и напрашивающиеся на неприятность. В этом случае можно хорошенько отдубасить соперника. На выбор у вас есть множество предметов. Но зто вам не Full Throttle, и оружие придётся добывать самому, то есть, буквально вырывать его из лап противника.



Вариантов окончания гонок может быть три. Естественно, когда вы приходите к финишу одним из первых, в качестве награды полагается денежная сумма ($1000 - первое место, $750 - второе и $500 - третье). Если же вы чем-то не понравитесь полиции, например, превысите скорость или собьёте слишком много пешеходов, за вами увяжется патрульный мотоцикл. Если коп собьёт героя с мотоцикла, то он (герой), естественно, окажется в тюрьме. За освобождение нужно платить залог, сумма которого обычно не превышает тысячи долларов. Поэтому всегда оставляйте некую сумму денег "на чёрный день". Избавиться от назойливого стража закона, можно лишь, сбросив его с мотоцикла. Но самое приятное - зто вырвать у полисмена его дубинку и как следует его побить. Также довольно действенным способом борьбы с полицейскими является оттеснение их мотоцикла на встречную полосу. Кстати, встречные машины способны и вам сильно попортить жизнь. Правда, непонятно почему мотоциклист может наехать на машину и после удара об асфальт, пролетев здак двести-триста метров, как ни в чём не бывало побежать обратно к своей машине. Гонщик бежит вперёд сам, вы же лишь указываете направление движения курсорными клавишами (важно запомнить, где лежит ваш "байк", а то я один раз проиграл гонку из-за того, что забыл, где лежит мой железный друг). Однако рано или поздно ваш индикатор повреждения покажет критическую отметку. Третьим же вариантом окончания гонок может стать ранение вашего героя. Это происходит, когда вы срываетесь в обрыв (как в Pacific HighWay) или терпите неудачу в борьбе с соперниками. Но, как бы там ни было, увидите приятное видео (в любом случае окончания), где можно лицезреть, как происходило повреждение (мне больше всего понравился сюжет, когда гонщику переезжают руку мотоциклом).

Подзаработав немного денег, неплохо было бы отправиться за более скоростными машинами в магазинчик Olley. Тут есть на выбор три вида мотоциклов. Самым дешевыми являются так называемые Rat Bikes (Крысиные мотоциклы). На них вы будете ездить в самом начале игр. Они достаточно медлительны, но для их управления не требуется особых водительских навыков. Чуть получше - Sport Bikes (Спортивные мотоциклы). Они побыстрее, но и мастерства нужно побольше. Самые лучшие - Super Bikes (Супермотоциклы). Вот тут есть где развернуться, но, правда, для зтого вы должны быть истинным королём колёс.

Ну что ж, гонки получились очень приятными. И, учитывая малую насыщенность рынка такими играми, я думаю, что эта вещь будет иметь успех среди геймеров. Так что "всем любителям жанра строго рекомендуется". PRO

Михаил Горюнов





Разработчик	Intelligent Games Ltd
Дистрибьютор	Mindscape
Машина	486DX2-66
Система	OS/2, DOS
Память	8 Мб
Жесткий диск	10 Мб
Звук	Sound Blaster
Видеосистема	SVGA монитор и 1 Мб VESA-совм. SVGA-видеокарта
И еще	мышь, 2x CD-ROM

Azrael's Tear

В мировой истории имеется несколько заслуживающих упоминания примеров, когда воры считались людьми уважаемыми и достойными подражания. Самым известным из них был, наверное, Робин Гуд. Как вы уже догадались, вор и является главным героем этого увлекательного квеста. Только вор не обычный, а высокотехнологический, обладающий не только большим запасом денег, но и доступом (правда, в основном, благодаря этим запасам) в самые секретные армейские арсеналы. Называют подобных людей Raptors: от латинского "raptor" - вор, а специализируются они на "грабежах могил", отыскивая и продавая чрезвычайно ценные артефакты прошедших веков.

Как известно, в 1099 году нашей эры крестоносцы завоевали Иерусалим, временно освободив его от правления сарацинов. В течение следующего столетия тысячи пилигримов побывали в священном городе, вкупе с ними сюда стекались и толпы бродяг весьма сомнительных занятий. Тогда же был сформирован и орден рыцарей-тамплиеров. В течение последующих десятилетий могущество тамплиеров быстро возрастало. Владения рыцарей и их замки располагались по всей Европе и на Священной земле. Это исторические факты.

Теперь прибавим немного фантазии...

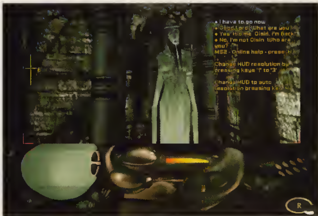
В 1146 году Тамплиеры открыли место расположения Святого Грааля, одной из основных реликвий христианской мифологии. Поскольку правление крестоносцев в Священной земле, окруженной враждебными арабскими странами, было непрочно, святую реликвию без промедления отправили в Париж. Драгоценную чашу сопровождали двенадцать рыцарей-тамплиеров, ставшие впоследствии его вечными хранителями. Итак, Грааль прибыл в штаб-квартиру ордена весной 1148 года...

Что же было потом? Для хранения кубка был воздвигнут огромный подземный форт, охраняемый мощной надземной крепостью. Потом случались маленькие и большие войны, надземные укрепления оказались разрушены, а место хранения Грааля вновь утеряно. По иронии судьбы реликвия оказалась лучше защищена отсутствием крепости, чем ее присутствием. Лишь случайность позволила раскрыть вход в верхние ярусы подземелья. Естественно, эта случайность немедленно привлекла рэпторов. В том числе и вас.

Идея поисков Грааля не нова: этим занимались и рыцари Круглого Стола для излечения короля Артура, и Индиана Джонс для научных исследований, и вот теперь рэпторы - для целей более чем меркан-







тильных. Естественно, методы поиска у всех различны.

Итак, по мере проникновения в глубину катакомб выясняются очень интересные вещи. Оказывается, Грааль сильно влияет на окружающие его объекты: на людей и на сами катакомбы. Во всяком случае, практически во всех существах, с которыми вы встретитесь, наблюдаются следы мутации. Одно только то, что стража из двенадцати рыцарей - бессмертна и не поддается старению, говорит достаточно о силе Грааля. Выясняется и другое - сами катакомбы созданы не просто как хранилище, а как своеобразная задача, этап инициации, цель которой - отсев "недостойных и слабых". Для придания дополнительного колорита и причастности к тайне всюду в коридорах разбросаны отрывки текста, хранящего историю возникновения форта, сведения о взаимоотношениях его жителей, историю тамплиеров. Придется столкнуться с большим количеством различных хитроумных (и не очень) головоломок.

Короче, идея не нова, но достойна упоминания.

Теперь поговорим немного о ее реализации. Как вы уже успели убедиться по приведенным здесь картинкам, это real time 3D world с перспективой от первого лица, если проще - похоже на Quake (с точки зрения интерфейса). На Quake же похожа и медлительность игры. Azrael's Tear идет только в SVGA-режиме, но в его пределах реализованы три различных четкости изображения. При максимальной четкости играть на слабых компьютерах будет весьма проблематично, при минимальной - смазываются многие важные детали. Но лучше всего установить автоматический режим настройки. В этом случае в процессе перемещения установка четкости сдвигается на шаг назад, а при остановке - на шаг вперед, чем достигается разумный компромисс, удовлетворяющий большую часть пользователей (не имеющих счастья использовать Pro & Matrox Millenium). Все персонажи, попадающиеся на вашем пути, - от крысы до динозавров - строго трехмерны, а их трупы не станут поворачиваться к вам ногами, как в 3D-играх первого-второго поколения. Это радует. Перемещаться можно исключительно с помощью мыши: клик правой кнопкой - вход в



режим движения, левой - движение вперед. Дизайн каждой комнаты прорисовывался отдельно, причём не только стены, но и пол с потолком, перекрытия и другие мелочи. Впечатляюще. Действительно красиво.

Общение с внешним миром в игре происходит через дисплей многофункционального шлема MS-2 (идея не нова - вспомните System Shock, зато хорошо действует). В самой верхней части экрана находится компас. В большей части помещений он не нужен - заблудиться в них можно, если только очень-очень сильно захотеть. Далее следует непосредственно дисплей. И примерно треть экрана занимает панель управления с "инвентори", Health Meter (уровень жизни), кнопками вызова карты, сканирования, повтора записанного диалога и вызова игрового меню. Шлем обладает ультразвуковым сканером, определяющим структуры объектов с обнаружением в них посторонних примесей (так, например, можно найти ключ, заключенный в каменном блоке), сканером структуры ДНА в живых существах и компьютером, способным делать полезные предположения и служить универсальным переводчиком. Помимо этих задач, компьютер также составляет карты местности. Кроме шлема, из военного арсенала присутствует еще и пистолет, система его наведения напрямую связана со шлемом.

Несколько слов о звуковом сопровождении: в последнее время квестовых игр БЕЗ музыки нет. Именно это и поднимает планку стандарта выше. К чему это я? Музыка в Azrael's Tear есть, и весьма неплохая. Но не лучшая, хотя полностью соответствует и тематике и ситуации.

Что же, теперь подведем итог. Azrael's Tear - добротно сделанный, красивый квест. Он несомненно вызовет значительный интерес среди поклонников этого жанра, но, увы, вряд ли войдет в разряд классических. Интересна и его финальная развязка... впрочем, попробуйте сами, не буду отбивать аппетит.

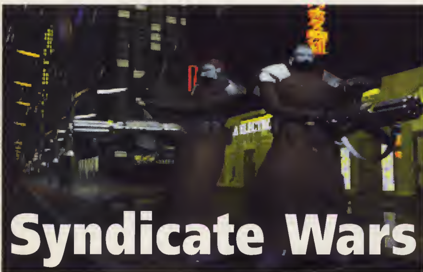
Игра тестировалась под операционными системами OS/2 и DOS. PRO

Vladimir Lukianov aka Well



Дистрибьютор	Electronic Arts
Разработчик	Bullfrog
Машина	486DX2-66
Система	DOS 6.2, Win'95
Память	8 Мб
Жесткий диск	55 Мб
И еще	2x CD-ROM

Мир будущего - это мир крупных промышленных образований, называемых Синдикатами. Что же собой представляет этот мир? Синдикат EuroCorp в упорной борьбе (это борьба и демонстрировалась в первой части игры) захватил контроль над всей планетой, поглотив другие синдикаты. Каждый житель на Земле имеет в своем мозгу встроенный чип. Кроме чисто информационных функций, чип так же осуществляет коррекцию поведения, в частности, заставляет человека ощущать счастье, будучи частичкой EuroCorp. Это, однако, повлекло за собой и побочные эффекты. Через некоторое время управляющие коды попали в руки религиозной организации под названием Церковь Новой Эпохи, что позволило ей посеять панику среди населения и выключить некоторые крупные города из всеобщей информационной сети синдиката.



Вы можете играть как за EuroCorp, так и за Церковь Новой Эпохи.

В начале игры вам доступна единственная миссия, в дальнейшем можно выбирать среди нескольких вариантов. В отдельных случаях ряд миссий (обычно с одинаковой целью) может объединяться в один блок. Каждой миссии соответствуют краткая официальная постановка задачи и тактический брифинг. Обычно показываются места выброски, эвакуации и точки назначения. Кроме этого, есть возможность дополнительно покупать информацию, которая хоть и не обязательна для выполнения миссии, но может помочь избежать, например, сильных "пробок" противника или получить значительную сумму денег. Существуют пять основных типов задач, с которыми вам предстоит столкнуться:

1.Eliminate - уничтожить человека (группу людей) или здание.

2.Pursuade - с помощью Persuadertron (на стороне Церкви - Indortrinaton) воздействовать на чип в мозгу человека таким образом, чтобы он стал вашим последователем, полностью подчинялся вашим приказам (в современной жизни это называется вербовкой, только способы осуществления различны). Вам предстоит "вербовать" ученых, коммерческих директоров, политиков или других важных персон. Для успешного окончания миссии они должны быть эвакуированы в целости и сохранности (что зачастую довольно сложно выполнить - ведь брони или щитов на них, в отличие от агентов, нет).

3.Escort/Protect - в процессе миссии требуется защитить от вражеской атаки человека/машину/здание.

4.Acquire - целью миссии является заполучение какого-либо предмета из охраняемой зоны. После этого предмет должен быть доставлен в пункт эвакуации.

5.Evacuate - непосредственно эвакуация.

Каждая миссия включает в себя одну или несколько подобных задач.

Если вы ранее играли в Syndicate, то наверняка помните, что ваше финансирование напрямую зависело от обложения налогом территории. В Syndicate Wars все по-другому. В самом начале вам предоставляется сумма в 50000 монет. В дальнейшем следует следовать золотому правилу - "спасение утопающих - дело рук самих утопающих", то есть, например, играя за EuroCorp, грабить храмы Церкви или отбивать конвои с золотом просто необходимо.

Каждый из ваших агентов - биоробот, человек, полностью переделанный для нужд корпорации. Это выражается и в беспрекословном подчинении приказам (что имеет и побочный эффект - без приказа агенты не стреляют даже в откровенно враждебные объекты), и в возможности вживлять в них кибернетические системы. Имплантируемые в агентов системы подразделяются на четыре основных вида:

1.Body - основная защитная система, дает возможность имплантировать другие компоненты. Кроме этого, оснащена бомбой, взрываемой в безвыходном положении.

2.Arms - имплантация кибернетических рук - повышает точность стрельбы, и, как следствие, сокращение расхода амуниции (точнее, энергетического запаса).

3.Legs - увеличивается скорость передвижения агента, а так же его выносливость (Stamina), что позволяет преодолевать большие расстояния на максимальной скорости.

4.Brain - мозговые импланты подразумевают, во-первых, мощ-



ный процессор, помогающий быстрее и точнее реагировать на изменение боевой ситуации, во-вторых, систему защиты головного мозга агента. Кроме того, это устройство придает ему некоторую долю самостоятельности.

В процессе игры можно будет улучшать эти четыре базовых типа систем имплантации, а так же внедрять другие, нестандартные, виды.

В Syndicate Wars создана собственная оригинальная система изобретений. Проекты разрабатываются в двух различных глобальных областях - Систем Вооружения и Кибернетических Систем, вживляемых в агента. В каждой области одновременно можно исследовать только одно изобретение. EuroCorp и Церковь Новой Эпохи обладают своими оригинальными разработками, отсутствующими у противника, но в ходе игры можно будет исследовать и вооружение враждебной стороны. Скорость исследований напрямую зависит от двух факторов - количества ученых и количества вкладываемых денег. Ученых можно будет переманивать у ваших конкурентов, в некоторых миссиях это даже является основной задачей. В случае отсутствия денег, если вы приостановите изобретение или переключитесь на более дешевое, все результаты исследований сохраняются, и в дальнейшем можно продолжить изучение с того же момента. Кроме этого, есть возможность перепоручить контроль за всяческими изысканиями компьютеру (опция Auto Research).



Основные игровые события происходят, конечно, на улицах городов. Реализована полная 3D-модель: вы можете поворачивать камеру так, как вам это удобно. Также очень удобно время от времени делать дома "прозрачными" для обнаружения скрывающихся за ними агентов, либо, удерживая клавишу "B", выводить карту без домов. Что касается графики, все детали, будь то люди, здания, машины, мосты, деревья или рекламные вывески (с движущейся рекламой!) тщательно продуманы и прорисованы. Все предметы отбрасывают тени. В игре могут использоваться два графических режима: 320x200 или 640x480.

Как же протекает игровой процесс? Команда, высылаемая на выполнение миссии, состоит из четырех человек. Их можно объединять в группы. С помощью вышеупомянутого Persuadertron'а удобно "вербовать" и обыкновенных людей. В этом случае они будут следовать за агентом-вербовщиком. В боевой ситуации сами агенты действуют абсолютно бездумно, полностью завися от разумности ваших приказов. Однако им можно добавить некоторую долю самостоятельности, стимулируя мозг с помощью одного из двух видов наркотиков. Одно из этих прекрасных средств - Red Mist - повышает точность стрельбы и позволяет агенту самостоятельно атаковать враждебные объекты. Другое - Blue Funk - играет роль боевого стимулятора: агент готов разорвать все предметы в радиусе действия вооружения. Степень свободы в Syndicate Wars действительно впечатляет: можно, например, захватить полицейский броневик и разъезжать в нем по городу, по пути постреливая по невинным прохожим. Можно взорвать несколько зданий или обширный кусок дорожного полотна (спецэффекты при этом - изысканное эстетическое удовольствие). Можно захватывать трофейное оружие, бегать, летать и т.д. В общем, все сделано таким образом, чтобы игра получилась по-настоящему интересной и зрелищной, что и было достигнуто!

В Syndicate Wars есть несколько десятков различных типов машин, начиная от мотоциклов и лимузинов и заканчивая броневиками и пожарными автомобилями. Большая часть машин передвигается с помощью электромагнитной "подушки", отталкиваясь от электромагнитов на дорогах. Это, правда, означает, что передвигаться подобные устройства могут только по заранее подготовленным дорогам. Некоторые машины, тем не менее,



имеют антигравитационный двигатель и могут свободно перемещаться по всей территории города высоко над домами.

Все жители в городах делятся на три категории: "C", "U" и "полиция". C-жители - обыкновенные люди, живущие и работающие под присмотром EuroCorp. Они безоружны и абсолютно безопасны. U-жители - люди, которые каким-либо образом выбрались из-под контроля мозгового чипа. Обычно они вооружены и агрессивно настроены по отношению ко всем. Полиция также вооружена и оснащена подобно агентам, например энергетическими щитами. Полиция обычно атакует всех носителей оружия. По идее полицейские не должны атаковать персонал EuroCorp, но выход части глобальной сети корпорации из строя сделал их противниками Синдиката. В отличие от первой части, в Syndicate Wars запасы амуниции для каждого оружия неограниченны - точнее, ограничены только уровнем энергии генератора (а энергия восстанавливается). Энергия, правда, тратится не только на вооружение, на ней работают и щиты, и термовизоры, и ряд других устройств.

Подведем итог. С моей точки зрения, Syndicate Wars - одна из лучших игр 1996 года. И сам замысел, и его исполнение находятся на очень высоком уровне. Игра несомненно будет интересна всем любителям тактики и чистой стратегии. Играйте и наслаждайтесь! PRO

Vladimir Lukianov also known as Well

Выражаем благодарность фирмеSoftClub
за предоставленную программу



Megarace 2

Издатель	Mindscape
Разработчик	Cryo
Машина	486DX2-66
Система	MS-DOS 5.0 и выше
Память	8 Мб
Жесткий диск	25 Мб
Звук	Sound Blaster
Монитор	SVGA
И еще	мышь, 2х CD-ROM

Взываю к вам, уважаемые любители гонок! Неужели у вас ни разу за все время игры в первые «Формулы», «Формулы Инди» и многие другие "Формулы" не возникало желания вместо нудных и долгих процессов выбора типа резины, количества топлива и колебаний относительно того, когда заехать в боксы так, чтобы вас не опередили соперники, неужели у вас не возникало желания просто-напросто выпустить пару ракет по машинам, снующим перед носом, очистив таким образом себе дорогу к победе? Так вот, Megarace 2 - как раз гонки без правил (ну или почти без правил). Какие еще тараны? Здесь в ход идут самые настоящие мины и ракеты. Что, уже предвкушаете легкую победу, рветесь к клавиатуре или джойстику? Рановато. Ведь враг и здесь не дремлет. Другие участники гонки тоже умеют и стрелять и таранить не хуже вас. Вы так не считаете? Докажите, что это не так! Для этого вам придется принять участие в восемнадцати гонках на шести абсолютно различных трассах. Не обязательно приходить первым каждый раз, но желательно, ведь ваше финансовое положение, а значит и экипировка вашей машины на трассе, полностью зависят от того, как финишировали гонщики. Эта возможность «оторваться» предоставлена вам телекомпанией VWBT. Что, неужели вы никогда не слышали о такой компании? "И вообще, каким образом телекомпания связана с компьютерной игрой?" - может появится у вас вполне законный вопрос. Отвечаю. VWBT (Virtual World Broadcasting Television) - виртуальное телевидение далекого (или не очень) будущего, когда человечество, наконец, образумится и поймет превосходство виртуального мира над реальным. После этого все усядутся перед своими телевизорами, чтобы хоть краем глаза взглянуть на слишком прекрасные и дорогие для простого рабочего человека придуманные миры. VWBT предоставляет людям такую возможность. Megarace 2 - одна из наиболее популярных передач в программе телевидения будущего. Люди с огромным удовольствием наблюдают за прямо-таки гладиаторскими боями отважных гонщиков и их "железных коней" в виртуальных мирах. Отличие от реальных боев одно - проигравший не лишается жизни, а возвращается назад, в тяжкую действительность. Гонки проходят, как я уже упомянул выше, на шести различных трассах, на каждой трассе - по три тура. Первые два - квалификационные. Во второй тур проходят семь участников из восьми, в третьем участвуют только четверо лучших. В третьем круге вам необходимо прийти первым, чтобы получить возможность перейти к следующей трассе. В перерывах между гонками вы можете (разумеется, при наличии денег) приобрести новую машину (единственный критерий при покупке - не максимальная скорость или мощность двигателя, а цена: чем дороже болид, тем лучше он будет ездить). Или, при отсутствии особо крупного капитала, вам придется ограничиться ремонтом и переоснащением старой модели: приобрести защитный каркас (без него, если у ваших соперников боевое настроение, на треке делать нечего), а также оснастить машину различными видами вооружения. Можно установить «на борт» две ракетницы впереди (всего в игре три типа ракетниц, отличающиеся друг от друга ценой, свойствами и мощностью снарядов - от самонаводящихся, после нескольких точных попаданий которых можно отправлять машину на свалку, но по пятьсот, до едва ли приносящих что-либо, кроме морального удовлетворения, но по двести), а также два типа оборонительных орудий сзади, чтобы можно было без труда стряхнуть с "хвоста" особо назойливого преследователя. Здесь вам вообще выбирать почти не из чего: предлагается миномет (метатель мин на трассу) и "разбрызгиватель машинного масла". Машина въезжает в лужу, поскальзывается, пад... то есть разворачивается. Но те же средства нападения и обороны у ваших конкурентов, так что будьте начеку!



Что приуныли, любители первой части Megarace? Не слышите ни слова о своем любимом ведущем Lance Boyle? Не волнуйтесь,

его еще не выгнали с работы, и вы снова сможете насладиться его "дружелюбным" стилем ведения шоу. Его комментарии все так же бестактны, шутки все так же глупы, вопросы все так же назойливы, а манеры все так же забавны. Для новичков поясню, что Lance Boyle - бессменный ведущий Megarace, прославившийся своим дружелюбием, желанием помочь, терпимостью, а еще замечательным умением скрывать все три вышеперечисленные качества. Эта скрытность достигла таких пределов, что специально для людей со слабой нервной системой, способных переносить вид страданий, скрежет железа и отсутствие свободного места на жестком диске, но падающих в обморок при звуках приятного голоса Lance - вот для этих людей придумали специальную опцию: "пропускать сцены с Lance". Но поговорим лучше о приятном. Дело в том, что у Lance в Megarace 2 появилась ассистентка. Она так же тщательно скрывает свой гигантский интеллект, как Lance скрывает свои многочисленные добродетели. Каждый раз эта дамочка появляется в новом костюме (точнее, без оного: костюм - слишком громкое название для небольших лоскутов ткани, в которых имеет привычку закутываться эта кристальной души ассистентка) и каждый раз ее называют разными именами. Возможно, это одна из многочисленных шуток подобного рода в Megarace 2. Юмор, построенный на глупости и абсурде - вот юмор Megarace. Как ни странно, он не успевает надоесть и даже помогает расслабиться между гонками.

Вспомним событие двухлетней давности - выход первой части Megarace. Игра весьма и весьма изменилась, поскольку предшественница не была даже полноценной гонкой. Чтобы перейти на следующий этап, надо было любым способом уничтожить впереди едущую машину, хотя та особо и не сопротивлялась, после чего на горизонте появлялась еще одна, потом еще, и т. д. Если успеть ликвидировать все машины в заданное время, вы победили, если же нет - увы. Обгон ровным счетом ничего не давал. Megarace 2 уже является самым настоящим гоночным симулятором с множеством соперников, которые, кстати, действительно борются с вами за призовое место, а не только украшают дисплей. По сравнению с Megarace, во второй части игры также гораздо улучшилась графика. Красота, качество, и разнообразие с которыми сделаны треки, да и все анимационные фрагменты, в самом деле впечатляют. Положение камеры меняется в зависимости того, едешь ли ты по ходу движения или против оного. Это создает весьма неплохое впечатление о графическом engin-е. Понимаешь, что Cryo не зря провела эти два года, что в Megarace 2 воплотились те же технологии, что и в Lost Eden - эти великолепные, почти кинематографические, нет, лучше кинематографических, видеовставки. Музыка в игре, в целом, производит приятное впечатление, хотя на части трасс мелодии на большого любителя. К сожалению, в Megarace 2 нет возможности игры по модему, и вам придется удовольствоваться лишь восемнадцатью гонками, которые, несмотря на нелегкость игры, можно при большом желании пройти за четыре дня. Это, наверное, является самым крупным недостатком Megarace 2.

В принципе, Megarace 2 является игрой, которую ждали очень и очень долго. Я даже не имею в виду феноменальный успех первой части. Довольно давно (по меркам рынка компьютерных игр), в эпоху EGA и 286-х процессоров, существовала игра, название которой было Deathtrack. Графика была очень хороша для уровня для тех лет: по трассе ездили машины в форме многоугольников и стреляли пирамидальными ракетами. Для тех, кто знаком с этой игрой, Megarace 2 можно было бы описать так: «Deathtrack с современной графикой». Все новое - это всего лишь хорошо забытое старое. Похоже, эта пословица уже подходит и для недолгой (по сравнению с Вечностью) истории компьютерных игр.

Павел Коротов







MECHWARRIOR® 2 MERCENARIES

Издатель	Activision
Машина	Pentium 60 и выше
Система	DOS 6.22, Windows'95
Память	16 Мб
Звук	Sound Blaster
И еще	2x CD-ROM

На Западе по сей день популярна серия книг под общим названием "Battletech", повествующая о футуристических боях на роботах. Это и является основной сюжетной линией игр от Activision - война с использованием Мехов (так называются роботы). Предыдущая игра серии вышла не так давно, но несмотря на подозрительно небольшой срок разработки, Mechwarrior 2: Mercenaries получилась замечательно, и играется в неё с гораздо большим удовольствием чем в предыдущую из серии MW2, только... без акселатора 3D! Со времени Ghost Bear's Legacy появились новые, совершенно фантастические виды оружия, а чего стоит одна лишь стрельба в темноте! Каждый выстрел сопровождается яркой вспышкой и клубами дыма. Текстурированные изображения роботов производят необычайно сильное впечатление. Это - лучшее, что создано в стиле MW2, а пейзажи внушают такой эффект присутствия, что в самом деле ощущаешь себя в роли оператора стотонного боевого робота.



часть. Быть может, перед нами - последний симулятор фирмы Activision, созданный в игровом пространстве FASA Battletech, но похоже, что в качестве финального продукта серии нам решили предложить настоящий шедевр.

Добавлю также, что это действительно не диск с дополнительными миссиями, а совершенно новая полноценная игрушка (только непонятно, почему разработчики не поставили цифру "3" в заглавии), и для того, чтобы играть в нее, вам не требуются копии MW2 и Ghost Bear's Legacy. Начнем с графики: если вам доводилось видеть версии MechWarrior 2 на акселераторах 3D, тогда вы поймете, что представляет собой этот новый продукт

Итак, в отличии от The Clans, где вы были доблестным воином одного из кланов, ныне вам опять предлагается роль свободного наёмника (как в самой первой части игры), выполняющего ответственные поручения и получающего гонорары. Задача игры на этот раз не имеет практически ничего общего с высокими представлениями о долге и чести - вы убиваете просто за деньги. Это вводит в Mechwarrior новый аспект - стратегический. Исходя из того, что теперь вы получаете деньги, у вас появилась возможность покупать различные вещи. Довольно надёжным способом вложения капитала являются Мехи и оружие - их можно в случае чего продать. А для любителей чистой аркады предусмотрен режим игры без экономической (стратегической) части. Как я уже говорил, за успешное выполнение задания вы получаете некую сумму денег, она варьируется в зависимости от сложности поручения (от $15000000 до $400000). Но впоследствии придётся тратить деньги не только на приобретение новых видов вооружения и Мехов, но и на перезарядку оружия, починку неисправностей, возникающих в процессе боя. С этими неполадками придётся немало повозиться, т. к. может случиться, что в бою вас очень сильно изуродуют (вернее, вашу машину), и денег не хватит на полный ремонт, так что придётся выбирать между нужными и очень нужными частями робота. Так если вы не заработаете достаточно денег для того, чтобы чинить Mech после каждого боя, придется поистине туго - представьте себе, каково идти в очередной бой с одной рукой...

В сражениях используется различное оружие - энергетическое, огнестрельное и баллистическое. К энергетическому относятся лазеры различной мощности, пушки, стреляющие потоком частиц. Самыми лучшими в этой группе являются пульсирующие лазеры, одного залпа которых хватает для полного уничтожения робота-противника. Огнестрельное оружие в основном представлено пулемётами разного калибра. Но есть также довольно интересное и мощное устройство - Gauss Rifle, оно стреляет магнитами. Самое серьезное оружие в игре - баллистическое. Тут

выбор невелик - одни ракеты, но их сила с лихвой компенсирует этот недостаток. Существует три вида ракет, с коротким, средним и большим радиусом действия (среди этого вида оружия я бы выделил ракеты дальнего радиуса действия, они достаточно мощны, чтобы разнести в клочья кокпит небольшого робота).

Вашими врагами чаще всего будут такие же роботы, как и ваш родной Мех (но иногда противник обороняется вертолётами и даже броневиками). Зная сильные и слабые стороны своего железного друга, вы легко уничтожите всю “нечисть”. Следует умело комбинировать использование тяжёлых роботов со слабыми и маневренными (такими, как Jenner). А выбирать будет из чего, поскольку здесь вы встретите гораздо больше разнообразных типов Mech, чем во всех прежних продуктах серии, вместе взятых. Можете остановиться на новейших Inner Sphere Mechs, которых раньше вы никогда не видели. Есть и более ранние (по сценарию) модели Mech, опять же, невиданные ранее (тем более, что действие Mercenaries, согласно замыслу, происходит за много лет до Mechwarrior 2). Главным “коньком” врагов является их уникальная точностью при пуске ракет - абсолютно все заряды попадут в цель, то есть в вас. Конечно, можно попытаться убежать от ракет, но это работает далеко не всегда, а против ракет с тепловым наведением и просто бесполезно. Есть другой, более сложный, но в то же время более действенный, способ. Услышав звуковой сигнал, предупреждающий о пуске ракет, заглушите двигатель робота. Вы потеряете немного времени, но зато вы останетесь живы.

Если у вас очень много денег, лучше нанять двух помощников. Напарники стоят приличных денег, т. к. помимо первоначальной выплаты, вам придётся ежемесячно



тратиться на “зарплату”. Чем опытней и тренированней помощник, тем больше он “стоит”. Но несмотря на финансовые проблемы, напарники могут оказать существенную поддержку во время боя, особенно при правильном построении (самое лучшее построение - V-образное). Для руководства “сверху” подчиненными служит рация с небольшим перечнем команд, очень похожим на список команд из Wing Commander.

Мех содержит различные вспомогательные системы, помогающие в бою. Прежде всего хотелось бы выделить приспособление Case, которое при взрыве отдельного отсека с боеприпасами локализует пожар и не даёт огню перекинуться на другие участки. Довольно интересной является также система MASC, при помощи которой можно увеличивать максимальную скорость робота почти в полтора раза. Спасти жизнь пилота поможет устройство автокатапультирования, а против темноты хорошо действует система инфракрасного видения.

Саундтреки в Mercenaries поначалу кажутся несколько похожими на слышанное раннее в Mechwarrior 2, но потом начинается самый настоящий инструментальный heavy metal! И главное - не забудьте - если удастся установить игру под DOS (что не так-то просто), вы сможете играть ввосьмером через Internet.

К сожалению нынешние шедевры требовательны и капризны: на компьютерах с процессорами 60 и 100 МГц разрешение 640x480 оказалось непосильным - даже при уменьшении детализации Mercenaries напоминала какую-то вялотекущую череду слайдов. При частоте 133 МГц ситуация заметно улучшилась, теперь уже вполне можно было играть!

В заключение скажу, что для меня эта игра стала самым лучшим и интересным симулятором боевых роботов последнего времени, а если добавить сюда ошеломляющую графику и волшебный звук, вы получите ни много ни мало - но новый хит (во всяком случае речь идет о лучшей игре из серии Mechwarrior). PRO

Михаил Горюнов





Screamer 2



Издатель	Virgin
Машина	486
Система	DOS 5.0 или старше
Память	8 Мб
Звук	Sound Blaster и совместимые
Монитор	VGA, SVGA
И еще	2x CD-ROM

Что интереснее - водить машину или играть в гоночный симулятор? Мои друзья, имеющие машину, предпочитают первое, но это вовсе не означает, что они полностью отказываются от второго. Тем более, что в последнее время рынок просто завален подобными играми: Need for Speed Special Edition, Network Q Rally Championship, Megarace 2, Monster Truck Madness, Formula 1 Grand Prix 2, и, наконец, Screamer 2. В некоторых из вышеперечисленных игр вам предлагают ездить на реально существующих машинах. Процесс сопровождается фотографиями и видеосъемками с реальных соревнований и чемпионатов. Другие же стараются придумать свои, фантастические виртуальные машины. Такие игры не содержат потрясающих видеоклипов, но, как правило, открывают больший простор для воображения игрока. К такому классу и относится Screamer 2. В этой игре можно покататься на одной из четырех машин (с примерно одинаковой максимальной скоростью, но совершенно разными остальными характеристиками). Если вы научились ездить на одной модели, это совсем не означает, что у вас все будет также хорошо получаться на другой. Если вы привыкли к машине с передним приводом, будут серьезные проблемы с вождением машины с задним приводом (в основном, связанные с заносами на поворотах). Кроме того, предложенные машины отличаются по параметрам ускорения, массы, устойчивости к повреждениям. Для того, чтобы почувствовать себя бывалым вознкой, необходимо перепробовать все машины и выбрать для себя наиболее подходящую.

Ни один качественный современный симулятор не обойдется без возможности настройки некоторых параметров выбранной машины. На этом этапе советую уделить внимание чувствительности рулевого управления. Хорошая чувствительность обязательна для прохождения крутых поворотов, но повредит на прямой дороге. Высокая чувствительность тормозов также не помешает, но резкое торможение, к примеру, на снегу может привести к печальным последствиям. Поэтому все параметры желательно перенастраивать перед каждой новой трассой, в зависимости от ее территориальных, природных и погодных условий. Не стоит забывать о типе шин, чтобы обеспечить оптимальное сцепление колес с дорогой. Жесткость передних и задних рессор следует также регулировать в зависимости от качества дороги.

Графику в Screamer 2 смело можно назвать отличной. Поддержка четырех различных видеорежимов, разрешение 320x200 или 640x400, количество цветов 256 или 65536 (high color) дают возможность получать удовольствие от игры на компьютерах с самой различной конфигурацией. К сожалению, самый качественный режим - 640x400x65536 - будет работать не на всех видеокартах, да и процессор для него потребуется порядка Pentium 200. По поводу использования графических ускорителей в руководстве не сказано ни единого слова, хотя есть большая вероятность, что это поможет. Общий стиль графики - 3D абсо-



лютно везде (даже в меню!), очень скромное количество заранее просчитанных сцен - говорит о том, что игра, по своей сути, многоплатформенная и существует на приставках и игровых автоматах (или будет существовать).

Играть же в Screamer 2 можно несколькими способами. Например, просто ездить на время без оппонентов, что полезно на первых порах в целях освоения трассы и машины. Следующий вариант - аркадная игра. Здесь у вас появляются три противника, и нужно приехать первым. В аркадном варианте нельзя переоборудовать машину, но зато можно регулировать навыки ваших противников (то есть уровень сложности). Потренировавшись в аркадной игре, стоит перейти к настоящим соревнованиям - чемпионату. Чемпионат может быть проведен на разном количестве трасс. Первая лига - это четыре трассы, вторая - пять, третья - шесть, и четвертая - шесть трасс с возможностью управлять дополнительной призовой машиной. И еще одна особенность: пока вы не победите в первой лиге, вам не разрешат участвовать во второй и, соответственно, тренироваться на ее заключительных трассах. Так же обстоит дело и с другими лигами. В аркадную игру или чемпионат можно сыграть не только с компьютером, но и с вашими друзьями. Screamer 2 поддерживает три типа коллективной игры: вдвоем на одном компьютере с двумя окнами, по локальной сети (до 4 человек) и опять же вдвоем по нуль-модему. Игра по модему, к сожалению, не поддерживается. Можно задать присутствие или отсутствие компьютерных оппонентов в режиме коллективной игры.



А теперь о самих трассах... Они разбросаны по всему земному шару. Первая из них - вечно сырая, дождливая Англия, с мокрой дорогой, мокрыми деревьями и стаями мокрых птиц, периодически пересекающими мокрую дорогу. Следующая трасса - Египет - полная противоположность Англии. Абсолютно сухой песок, перегретый воздух, пирамиды, сфинксы, пальмы и низколетящие вертолеты.

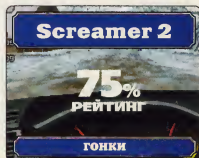


Далее вам предстоит поездка по улицам Сан-Франциско, на которых почему-то не успели закончить ремонтные работы к началу чемпионата. Поэтому старайтесь не сбивать флажки, знаки и перегородки, а также не мешайте работе бульдозеров. После Калифорнии придется вернуться в Европу, на этот раз в холодную и занесенную снегом Финляндию. Если вы выживете и не превратитесь в ледышку, то доберетесь до следующей трассы - горной Швейцарии. И наконец, после всего этого вас ожидает путешествие по влажным и жарким джунглям Колумбии. Чего-то не хватает? Да, конечно, русские фанаты гонок были бы очень рады, если бы можно было поездить по улицам Москвы, Санкт-Петербурга, по русским деревням, ужасным проселочным дорогам (во, уровень сложности). А еще лучше - на русских машинах (конечно, никто не требует симулятора горбатого "запорожца", но на "девятке" поездить было бы очень неплохо). Наверняка глупые буржуи никогда не додумаются до этого, так что надежда одна - на русских разработчиков.

Петр Высотин

Выражаем благодарность фирмеSoftClub за предоставленную программу







Издатель	Virgin
Разработчик	DigiFX
Машина	486DX-33
Система	DOS 5.0 и выше
Память	8 Мб
Жесткий диск	30 Мб
Звук	Sound Blaster и совместимые
Монитор	SVGA
И еще	2х CD-ROM, мышь

Harvester

Представьте себе ситуацию: вы просыпаетесь, как всегда, утром и... ничего не помните. Конечно, нельзя сказать, чтобы такую ситуацию сложно было себе представить - вовсе нет. Согласитесь, такие происшествия иногда случаются, особенно по понедельникам. Но, в худшем случае, ко второй половине дня все обычно приходит в норму. Герой же Harvester ничего не может вспомнить в принципе: ни кто он, ни где находится в течение недели. Конечно, в таком случае надо уже обращаться к врачу, но - вот беда - лечебницей в городке, называемом почти так же, как и сама игра - Harvester, даже и не пахнет. Зато к услугам Steve (так все называют главного героя) морг и великолепное кладбище, попадания на которое в виде трупа вам и предстоит избегать. Что и говорить, странный городок. Обитателей его лишь с первого взгляда также можно назвать странными. Но после более близкого знакомства с ними начинаешь осознавать, что насилие, страх и равнодушие - вот три правителя этого обычного (с высоты птичьего полета) американского городка 1953-го года. В том, что на дворе середина двадцатого столетия, заключается еще одна, неразрешимая до конца игры, загадка. Ведь Steve абсолютно уверен, что где-то есть мир с цветными телевизорами, компьютерами и без насилия в повседневной жизни - мир, кажущийся из Харвестера раем. Вдобавок ко всему, беднягу Стива ставят перед фактом, что его свадьба состоится через две недели (больше всего в успехе этого начинания заинтересован отец невесты, которому очень хочется нажраться мяса с живодерни, принадлежащей семье Стива). Главный персонаж уже начинает задумываться о своем психическом здоровье, когда ему вдруг удается познакомиться с будущей женой и выяснить, что она знает о свадьбе и месте, где они находятся, не больше самого Стива. Становится ясно: из города и этого бреда надо бежать любой ценой. Хотя остальные персонажи этого и не говорят прямо, но все-таки намекают, что единственная возможность спастись - вступить в Ложу-клуб, настолько секретное образование, что жители города не знают, кто из них на самом деле является членом клуба. С попыток разобраться в этом и начинаются настоящие "приключения", точнее, преступления. Вам придется начать с нарушения неприкосновенности частной собственности, а закончить нарушением неприкосновенности жизни. В этой игре придется убивать. Причем убивать вы можете как по собственной инициативе, так и в силу обстоятельств. Этот принцип успешного продвижения вперед просто шокирует. Ведь это даже не Doom или Mortal Kombat, где ни на секунду не забываешь, что убиваешь "понарошку". В Harvester насилие везде (видимо, без этого в сюжете действительно не обойтись), причем



насилие настоящее. После того, как в результате действий Стива погибает первый невиновный человек, ощущаешь, что ответственность и грех ложатся чуть ли не лично на тебя. Часть смертей снабжена видеовставками, с помощью которых можно воочию увидеть все ужасы агонии. Что там Раскольников! В Harvester вам придется «замочить» с десяток символических старушек-процентщиц, не моргнув глазом. Во всей игре присутствует какая-то беспросветность, отсутствие надежды и веры в лучшее. Не зря на коробке с Harvester стоит пометка, что продукт не предназначен для продажи лицам моложе восемнадцати лет. И дело тут, наверное, не только в избыточном количестве сцен насилия (это са-

мая жестокая игра, которую я когда-либо видел, хотя может такой и должны быть настоящие «интерактивные ужасы»), но и в "подавляющем", отравляющем душу, настроении, которое присутствует в ней, и, если вы настоящий любитель adventure и можете серьезно увлечься компьютерной игрой и воспринять ее мир, это настроение того и гляди останется с вами надолго. В Harvester сюжет занимает центральное место. Без такого развития событий игра бы просто ничего из себя не представляла. По сравнению с сюжетом графика и музыка отходят на задний план. Но придется не забыть и о них.

Игра идет от третьего лица. Иногда встречаются видеовставки, не всегда лучшего качества, но и не самого плохого. Фоновые картинки в игре достаточно хороши. Часть персонажей "врезана" в игру очень реалистично (таким же образом, как в Police Quest 4, Gabriel Knight 2 и еще не в одном десятке новых и не очень игр), но движения остальных (включая движения главного героя) похожи больше на перемещение роботов или каких-то неземных гуманоидных существ, чем на движения людей. Музыка и звук неплохи, но и не великолепны - под стать графике. Метод ведения беседы в игре логичен, но не очень удобен. Вы выбираете ключевое слово или пишете свое, после чего персонаж, с которым вы говорите, сообщает вам свое мнение об интересующем вас вопросе, далее можно выбирать из нового списка слов, которые могли встретиться в его ответе. Этот способ неудобен, во-первых, тем, что часто тема ведет к "тупику" в разговоре, и, если вы не запомнили ключевое слово какого-нибудь вопроса, который вы до этого хотели задать, становится почти невозможно вернуться к пропущенной теме. Второй недостаток такого метода: случается не запомнить,





какие вопросы вы задавали, а какие - нет, и, чтобы "вспомнить", вам придется снова перебирать все ключевые слова подряд и слушать одно и то же по второму разу.

Вы еще не забыли про то, что в игре придется оставить на своей торное дорожке целую гору трупов? Что ж, теперь, когда вы это вспомнили, я могу вкратце рассказать о "боях" в Harvester. Бои идут, как и adventure-часть игры, от третьего лица. Нужно выбрать оружие (всего его более 20 видов, причем есть такое популярное, как: бензопила, топор, гвоздемет, дробовик) и быстро-быстро начать жать на правую кнопку мыши. В результате либо вы, либо ваш противник, падаете замертво. Головоломки в Harvester несложны. Игра проходится очень быстро, а число поступков, которые необходимо совершить, чтобы пройти Harvester, относительно немного. Однако в игре есть места и головоломки, которые можно посетить и решить просто так, для собственного удовольствия. Может быть, вам за это даже покажут лишний видеофрагмент, вы гораздо лучше изучите жизнь городка и сможете еще глубже окунуться в сюжет.

Как известно, выпуск Harvester планировался в 1994 году. Но вышла она лишь сейчас. "Тяжелое наследие" минувших лет, без сомнения, отразилось на игре. Это заметно в графике, музыке, даже в головоломках. Но, несмотря на все свои недостатки, Harvester может вызвать у нас сильные и разнообразные чувства: от ненависти до пламенного желания проходить игру все снова и снова! Все эмоции, кроме одной - равнодушия, этого не будет точно. А это признак, как истинного шедевра, так и нагло вопиющей бездарности. Что это, бездарность или шедевр - решать вам, но, чтобы вынести окончательный вердикт, придется пройти Harvester от начала и до конца (если, конечно, вы уверены, что сможете выдержать ужасные сцены, встречающиеся на каждом шагу). Без сомнения, Harvester - не та игра, при помощи которой можно расслабиться в свободное от работы время. Эта вещь заставляет вас постоянно думать, размышлять, но не над головоломками, а над проблемами жизни, смерти, морали, в конце концов, проблемами, которые в игре решаются почти всегда не так, как вам бы этого хотелось. Если бы проводился конкурс на звание "самая спорная компьютерная игра всех времен и народов", я бы выбрал Harvester. PRO

Павел Коротов

Выражаем благодарность фирмеSoftClub за предоставленную программу



Маковая поляна игрушек

или почем нынче акции "одной фруктовой компании" на "игрушечном" рынке

Продолжение, начало в № 8/1996

Компании-разработчики искали способы обойти и прочие трудности из числа вышеупомянутых: одни приглашали опытных программистов, специализирующихся на переносе, другие производили портацию сами, применяя особые подходы, третьи придумали неплохой способ избегать потерь, связанных с перекодировкой (они просто совершенствовали свои игры по ходу их переноса на Мак). Уже упоминавшаяся игра Chuck Yeager's Air Combat, портация которой была осуществлена именно по такому принципу, оказалась едва ли не лучшим переносом за всю историю игр на Маке. По сравнению с PC-версией, в нее был добавлен режим Face-to-Face, улучшен режим Campaign, расширено число поддерживаемых мониторов и включена поддержка технологии QuickTime (то есть, появилась возможность сохранить всю пройденную миссию в виде фильма). Секрет успеха заключался в том, что перенос осуществляли профессиональные программисты на Маке, а не сами создатели игры. Еще одним примером удачного переноса стала **Warlords**. Занимавшемуся



перекодировкой Гари Мэкину (Gary Makin) было не интересно переносить на Мак успевшую слегка поднадоесть игру, и он создал для Macintosh-версии более "умный" AI. Другие специалисты из той же SSG создали радикально новый интерфейс для Мак-версий игр Civil War и Battle Front, а в игру Carriers At War II было добавлено 8 сценариев, отсутствовавших в оригинале.

Лучшим примером компании, которая переносит свои игры сама, является LucasArts. Чтобы решить проблему низкого разрешения Мак-версий, ее специалисты использовали прием наложения элементов изображения. Еще одним удачным решением было использование комбинации игровой среды с низким разрешением и персонажей - с высоким. Именно так поступила Electronic Arts при работе над Scooter's Magic Castle.



Но все-таки настоящее своеобразие и неповторимость миру игр на Macintosh придавали компании, предпочитающие работать исключительно с этой платформой. Именно их названия вызывают гордость в сердцах Мак-юзеров, а названия игр, сделанных ими, навсегда вошли в летопись истории игр на Маке. Можно сказать, что без них игры для Macintosh оставались бы по большому счету просто копиями своих PC-прототипов, пусть даже усовершенствованными. Они создали на Маке СВОЙ мир игр. Большинство пользователей PC их никогда не видели и не увидят, но поверьте мне - они только проиграют от этого. Например, не познакомиться с Marathon - это все равно, что не поиграть в Doom (сознательно подбираю сравнения, понятные пользователям PC). Bungie Software, Reactor, Presto Studios, Callisto Corporation - комплекс неполноценности пользователей Мака, преследовавший их с начала 90-х, был сметен горсткой этих смелых.

Под шестицветным флагом

Безусловным лидером вышеупомянутой плеяды творцов (если не всей индустрии игр Macintosh) является Bungie Software. Название этой компании стало для Мак-юзеров таким же священным, как имя id Software для любителей развлечений на PC. Вначале была игра Minotaur, ставшая первой трехмерной программой, поддерживающей сетевой режим. Теперь, после нашумевших в середине 90-х очередных хитов Bungie, о ней нечасто вспоминают. Оригинал игры был написан для Apple II, а версия для Мака, все еще поддерживающая перспективу «сверху-вниз», вышла в 1992 году. Вдохновленная ее успехом команда разработчиков, душой которой являлись Джейсон Джонс (Jason Jones) и Александр Серопиан (Alexander Seropian), немедленно приступила к созданию следующего крупного проекта, который теперь уже можно уже назвать эпохальным. Это была игра Pathways Into Darkness, милая



сердцам российских игроманов кроме всего прочего еще и тем, что в ней герой расправлялся с нечистью с помощью автомата АК-47. Первоначально она задумывалась как 3D-версия Minotaur, но в процессе работы пришлось, фактически, создавать новое графическое ядро. Для любителей Мака эта игра стала тем же самым, что и Wolfenstein 3D для мира PC, даже по принципу построения игрового пространства они оказались схожи - все те же серые потолки и пол (правда, Pathways Into Darkness вышла несколько позже - в июне 1993 года). Но PID, естественно, имела более высокое разрешение, три стереоканала (что давало возможность воспроизводить три звука одновременно). К тому же движения ге-

роя, в отличие от Wolfenstein 3D, отличались плавностью.

Следующий проект стал просто переворотом - в игре Marathon,



выпущенной в 1994 году, использовались уже полностью текстурированные поверхности, у играющего появилась возможность «вертеть» головой, смотреть вверх и вниз, что было недоступно даже в вышедшем годом ранее на PC Doom. Но самое главное преимущество перед Doom заключалось в том, что основным принципом игры было не бездумное хождение по коридорам с механическим изничтожением всего живого. Здесь была великолепно продуманная интрига: вы попадали на корабль, подвергшийся атаке неизвестной враждебной силы, и по ходу игры узнавали все новые подробности случившегося, проводя, фактически, небольшое расследование. Именно поэтому я бы определил жанр игры как фантастический триллер, а не kill'em all. Нужно было думать (захваченный звездолет полон секретных лифтов, мостов, лестниц...) и даже вынужденно рисковать: к примеру, я никогда не забуду, как, невзирая на опасность, бросался сломя голову через плотные ряды врагов, чтобы спасти беззащитных членов экипажа (это было специальное задание одного из этапов - спасти максимальное число людей). Или, еще один пример, нужно было распознать по внешнему виду в бросившемся к вам человеке вражескую живую мину (а сделать это было практически невозможно, особенно стоя в узком коридоре, когда на вас бегут все, кто еще способен бежать). Можно, конечно, отстреливать всех подряд, но не очень приятно видеть кровь себе подобных, размазанную по стенам.

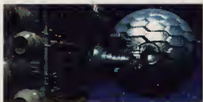
Так проект, который первоначально задумывался как более быстрый вариант графического ядра игры Pathways Into Darkness, превратился в нечто совершенно новое и своеобразное. Игра была столь популярна, что к ней неоднократно выпускались всяческие дополнительные уровни, upgrade-версии и т. д. Естественно, публика требовала продолжения, и оно пришло: начало этого года ознаменовалось выходом полной версии Marathon 2 (см. Pro Игры, №1/1996). Графическая система первой части была тщательно переработана. Кстати, те из моих знакомых пользователей PC, кто уже видел Marathon 2, считают, что, в плане воссоздания действительно реалистичного 3D-мира, игра ничуть не уступает Quake, разве что обстановка отличается меньшим разнообразием и враги менее "трехмерные". Впрочем, последнее утверждение будет наверняка оспорено поклонниками последнего творения id Software. Ко всем положительным новшествам первого Marathon добавился еще более совершенный звук: повсюду вас сопровождал вой ветра, плеск волн, бульканье лавы, разговоры врагов за стеной, писк корабельных компьютеров и т. д. Ряды противника пополнились новыми монстрами, стало больше секретных комнат и уровней, появилась возможность драться под водой (ау, Duke Nukem!). Именно это и ставится в заслугу Bungie Software в



первую очередь - она впервые в истории игр для Мака стала лидировать в разработке новейших технологий, а не копировать решения, уже опробованные на PC.

Еще одной командой, заслужившей уважение пользователей Мак, стала небольшая чикагская компания Reactor, основанная Майком Саензом (Mike Saenz). Впервые ее основатели познакомились с Macintosh в 1985 году, и уже в 1986 выпустили для него книгу комиксов - Shatter, проданную в количестве 100.000 копий. Первые играми Reactor стали Virtual Valerie (1989) и Spaceship Warlock (1991). SW содержала 125 Мб графики, звука, музыки и анимации (именно сотни сцен 3D-анимации сделали игру уникальной) и разошлась тиражом в 20.000 копий (примечание 2). Это был один из первых интерактивных CD-ROM для Мака. Позднее игра была перенесена на PC.

Самым амбициозным проектом компании стало создание Screaming Metal. В ней должны бы-



ли быть использованы традиции фильмов с яркими спецэффектами, таких как Terminator, Aliens, Bladerunner. Плюс - интерактивность и реалистичная трехмерная графика. Создатели позаботились даже о том, чтобы наделить героев собственными индивидуальными характерами и придумать им биографии. Например, одним из самых веселых персонажей был штурман звездного корабля Слим по кличке "Космический ковбой", выросший в еврейском квартале Нью-Джерси и боготворивший Элвиса Пресли. Сюжет же игры, относящейся к жанру shoot'em up, заключался в защите звездной колонии от напавших на ее жителей чудовищных вампиров.

1993-1994: трудные годы

Несмотря на то, что 1993-1994 годы ознаменовались выходом "яблочных" версий множества популярных игр и созданием первых оригинальных шедевров для Мака, это время стало, пожалуй, и самым неопределенным периодом в его истории. Казалось, что все идет хорошо, и сектор Macintosh на игровом рынке растет. Появились первые журналы, посвященные целиком играм на Маке: Inside Mac Games, MacAction. Однако именно в это время незаметно наступил кризис, назревавший давно. Слабая поддержка компанией Apple своего детища в качестве игровой платформы, трудности с переносом игр, неверие в возможность выживания Macintosh вообще - все это склонило многих издателей и разработчиков задуматься о возможности дальнейшего сотрудничества с Маком. Среди них, к сожа-

лению, оказались даже те, кто когда-то был в числе первых создателей игр для Macintosh. Компания Spectrum HoloByte, начинавшая



работать с Маком еще в 1984 году и выпустившая для него множество прекрасных игр, заявила о том, что уходит с рынка Macintosh. Вслед за ней подобное же решение приняла MicroProse. Если учесть, что такие команды как Origin Systems и вовсе не интересовались этим сектором рынка, а гиганты вроде LucasArts Games рассматривали возможность работы с ним как-то уж очень долго и тщательно, перспективы вырисовывались безрадостные.

К счастью, у платформы по-прежнему оставались и привлекательные для разработчиков стороны: компания Apple Computer внедрила несколько интересных новинок, позволяющих реализовывать новые идеи. Например, уже упоминавшаяся технология QuickTime давала возможность легко вставлять в игры видеофрагменты и снабжать их функцией «save film». Да и графика на Macintosh была по-прежнему на высоте. Мак все еще оставался лучшей кодировочной платформой: даже те компании, которые признавали приоритет рынка PC, ежедневно работали на Маке. Apple наконец поняла, что рынок игр важен для нее не в меньшей степени, чем сектор деловых приложений. Была разработана специальная программа поддержки издателей и разработчиков. Она включала, в частности, три основных направления: первое - заинтересовывать те компании, которые отказывались работать с платформой, в выходе на новый рынок и получении дополнительной прибыли, второе - привлекать для работы над игровыми проектами опытных программистов на Macintosh, консультировать разработчиков по всем возникающим вопросам (например, какая из игр будет лучше продаваться), и третье - обеспечивать помощь в организации тестирования, рекламы и сбыта готового продукта и его технической поддержке. Результатом столь целенаправленной политики стало привлечение сомневающихся компаний для работы с платформой, а также появление на рынке игр нескольких новых имен. Например, Крейгу Фрайару удалось убедить компанию Interplay создать специальное подразделение для работы с Macintosh - MacPlay. Первой игрой компании-сателлита стала Out of This World, выпущенная в 1993 году, затем последовали Flashback, Star Trek: 25th Anniversary и множество других хитов.

В сотрудничестве со специалистами из Apple многим известным разработчикам удалось улучшить перепрограммирование PC-версий своих творений. Намного активнее повели себя EA и LucasArts Entertaiment. Первая анонсировала в конце 1993 года выход своего "пробного" Мак CD - приключенческой игры с загадками The Labyrinth of Time, вторая приступила к выпуску для Macintosh своих знаменитых "звездных" сериалов. Появились новые команды, писавшие для Мака впервые. Одной из них стала BigTime Software со своей игрой Flight Commander.

Разработчики игр могли теперь воспользоваться несколькими специальными изданиями компании Apple: Mac Games Developer Hand Book, Palette Animation Tips and Techniques, Writing Directly to the Screen, Apple Direction, журналом Developing Network Game for Mac. Были также созданы специальные программы и службы поддержки разработчиков игр, начат выпуск Developer CD, в сети Apple Talk открыта электронная доска Apple Discussion.

Но последним событием, переломившим ход событий в пользу



любителей Macintosh, стало решение Apple о переходе на производство компьютеров с процессором PowerPC. В принципе, это было логическим следствием стремления компании удерживать технологическое лидерство. Новый процессор, основанный на RISC-архитектуре и обладающий невиданным быстродействием, стал символом перспективности новых моделей Macintosh для разработчиков программ, в том числе и игровых. Даже компании, уже поставившие крест на платформе, заинтересовались возможностями нового процессора. Почти сразу вслед за его выходом появились версии наиболее известных игр специально для PowerPC (Flying Nightmares 2,



Ultimate Doom, Doom II). Представители многих китов игрового бизнеса признались, что всерьез изучают перспективы написания игр для этого чипа, другие заявили, что проекты для него уже в работе. Стало очевидно, что наступил перелом.

Надо заметить, что Apple сумела достойно подготовиться к переходу на новый процессор и заранее договорилась с маститыми производителями игр о его поддержке. Это позволило избежать повторения ошибок 89 года, когда при переходе на MacOS 7.x выяснилось, что некоторые игры, написанные для предыдущей версии OS, работают под ней слишком медленно.

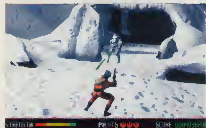
Так, постепенно, к 1995 году сложилась та ситуация, которая сохраняется и по сей день. И можно уже подвести некоторые итоги. Что же Мак-юзеры имеют сегодня и что их ждет завтра?

Сегодня и завтра

Так стоит ли покупать Мак, если вы кроме игр ничем на нем заниматься не собираетесь: попадете вы при этом "в яблочко" (уж простите за невольный каламбур) или пальцем в небо? Ведь некоторые специалисты утверждают, что компания Apple скоро сама канет в Лету и потянет за собой Мак. Однако вспомним историю: не было года, чтобы не пророчили быструю "смерть" Маку, и так лет десять

кряду. Всякий раз, когда "всплывает" тема скорой кончины Macintosh, мне на ум приходит цитата, вычитанная в одном из компьютерных журналов (за точность цитаты не ручаюсь): "...Если верить прессе, компания Apple пытается обанкротиться с 1984 года. Похоже, они ничего не могут сделать как следует...". Конечно, недостатки у Мака есть, но о них вы сможете прочитать в любом другом издании, поэтому не стану зря тратить драгоценное место, тем более что, на мой взгляд, недостатков не так много. Но ведь есть у Мака и свои козыри в борьбе за сердца пользователей и внимание издателей:

Все самые популярные игры с других платформ обязательно переносятся на Мак: в 1995-1996 году были портированы такие игры, как Rebel Assault 2, The Dig, Dark Forces, Full Throttle, Ultimate Doom



и др. На прошедшей в мае этого года в Лос-Анжелесе выставке Electronic Entertainment Expo (E3) руководители крупнейших издательских компаний и разработчики единодушно заявили, что перенос игр является характерной чертой современного издательского бизнеса, от него нельзя отказаться даже, невзирая на некоторые сопутствующие "портации" проблемы.

Время отставания от выхода оригинальной версии не превышает в большинстве случаев полугода, и все большее распространение получает практика подготовки одновременно двух версии - для Мака и PC.

Все большее распространение получает практика написания игр по технологии "клиент - сервер", позволяющей играть в них одновременно пользователям обеих платформ, используя в качестве сервера машину любой из них. Последним примером подобного подхода стал небезызвестный Quake.

Мак все еще остается наиболее удобной для разработчиков платформой. Конечно, все, что сегодня можно сотворить на нем, вполне реально сделать и с помощью PC, но чего вам это будет стоить?

Игры на Маке все еще имеют преимущество использования режимов высокого графического разрешения. В качестве примера - все тот же Quake: он идет с разрешением 320x200, а для режима 640x480 и 1024x768 вам понадобиться докупить к компьютеру графические драйверы VESA 2.0, в то время как Мак предоставит вам такую возможность без дополнительных затрат.

Выпущенный не так давно процессор PowerPC не только стал новым сердцем Маков, но и впервые позволил говорить о реальной перспективе объединения PC и Macintosh в один лагерь (компания IBM, например, уже приняла решение устанавливать на производимые ею модели с новым процессором операционную систему MacOS). Что уж говорить про те новые возможности в области игровых технологий, которые сулит его производительность: текстурирование поверхностей, стереозвук, сетевые возможности, более быстрая и плавная анимация. А есть ведь и другие новинки, например QuickDraw 3D-технология, позволяющая программам воспроизводить трехмерную графику на качественном уровне рабочих станций. Эта необычайно простая в применении разработка уже была использована при создании некоторых игр (Descent 1.1 от MacPlay и



Havoc от Reality Bytes).

Проекты для нового процессора стартовали в 1994-1995 годах. Если учесть, что для работы над качественной игрой в наши дни требуется года два, то в ближайшее время можно ожидать выхода новых игр, в которых создатели продемонстрируют возможности использования PowerPC.

Журнал PC Gamer в начале этого года поместил большую статью о трехмерной графике в играх, в которой технологии, с помощью которых будут создаваться игры в ближайшем будущем, описывались так: "Добавим к B-сплайнам (примечание 3) полный 24-битный цвет, алгоритм затемнения Фонга (примечание 4) (Phong shading) и



получим основной технический арсенал лучших игр начала будущего столетия" (цитируется по "Hard' n'Soft"#3 1996 года). Можно смело говорить о том, что Мак уже сейчас располагает возможностями для производства подобных игр, более того, в нескольких играх уже использовались данные технологии. Выход новой мультимедиа-системы Pippin позволит расширить рынок сбыта развлекательных программ под MacOS, а значит привлечет новых разработчиков под шестицветные знамена. К тому времени, когда вы будете читать эту статью, первая модель серии - Pippin Atmark - будет уже полгода продаваться в Японии и, возможно, успеет появиться на рынке США. Что же это такое? По внешнему виду устройство весьма напоминает обыкновенный видеоплеер, даже некоторые гнезда для разъемов на задней панели покажутся очень знакомыми. Это и неудивительно, поскольку платформа предназначена для подключения к обычному телевизору. Однако это нечто гораздо большее, чем просто видеоплеер. Pippin предоставляет пользователям огромные возможности: вы можете легко подключаться к Internet, просматривать CD-ROM с образовательными или игровыми программами, прослушивать звуковые компакт-диски (следующие модели будут поддерживать стандарт DVD, что позволит просматривать на них CD любого содержания, в том числе и видеодиски). Наличие нескольких портов и гнезд позволяет быстро подключить к приставке принтер, модем, монитор, видеокамеру и т. д. Разработчики

новой платформы постарались максимально "облегчить" аппаратную часть, дабы снизить стоимость продукта для конечного потребителя. Конструкция Pippin Atmark базируется на стандартных для Macintosh компонентах: процессор PowerPC 603, 4x CD-ROM, 6Мб RAM (при желании можно дополнительно нарастить еще 7Мб, но за отдельную плату). Вы не найдете ни жесткого диска, ни дисковода, но, к счастью, Apple и на сей раз не изменила принципу модульного построения своих продуктов, поэтому можно просто докупить необходимые устройства и расположить их под корпусом Pippin. Устройство будет комплектоваться сокращенной версией MacOS и игровым контроллером, очень напоминающим внешне контроллеры игровых приставок. Цена устройства в комплекте с набором программного обеспечения к нему составляет около 600 долларов, причем в дальнейшем планируется значительное ее снижение. Дело в том, что участники проекта - Apple Computer и Bandai Company (японская компания, специализирующаяся на играх и развлечениях) - рассчитывают получать прибыль с отчислений за каждый проданный для приставки CD-ROM. 120 игровых, развлекательных и обучающих программ уже поступило в продажу. Нас, в первую очередь, интересуют, конечно же, перспективы Pippin как игровой платформы. В качестве чисто игрового устройства модель Atmark имеет и ряд недостатков: нет встроенных аппаратных средств для работы с графикой, ограничен объем RAM, отсутствует жесткий диск. Конечно, ко всем этим недостаткам можно приспособиться, а возможности наращивания позволяют компенсировать отсутствие и графического акселератора, и HD. К тому же, программы для Pippin будут доступны пользователям Macintosh, а игры, сделанные для Мака, потребуют совсем небольшой доводки для перенесения их на Pippin. Таким образом, можно говорить об удвоении рынка игр для MacOS за счет появления новой платформы. Стоимость затрат на приобретение аппаратных средств, необходимых для того, чтобы иметь возможность в полной мере наслаждаться играми, резко упадет, а количество предлагаемых пользователям Macintosh программных продуктов значительно увеличится.

На рынке появляется все больше компаний, выпускающих клоны компьютеров Macintosh: Power Computing, DayStar, Radius... Это значит, что уже сегодня нам предлагаются мощные и дешевые машины с процессором PowerPC. Скорее всего, это будет способствовать росту рынка Mac-совместимых машин за счет тех категорий пользователей, которых ранее отпугивала достаточно высокая цена Маков.

Несколько слов об игровом "железе", поскольку ранее мы не касались этой темы. Многие пользователи полагают, что добыть к Маку джойстик или какой-нибудь шлем виртуальной реальности в нашей стране практически невозможно. Специально для них сообщаю: огромное количество подобных аксессуаров, выпускаемых с пометкой "для PC", на самом деле отлично работают и с Маком. Просто российские компании, торгующие ими, не считают нужным давать соответствующую информацию в своих каталогах. Достаточно внушительно выглядит и список игрового "железа", предназначенного исключительно для работы с Macintosh: Advanced Gravis, Thrustmaster, MacFly (это только



его начало). Кроме того, выпускается несколько вариантов адаптеров, позволяющих использовать с Маком большинство моделей игровых устройств, разработанных для PC. Да, чуть не забыл: системы виртуальной реальности вроде Cyber Maxx также рассчитаны и на Мак. Множество отечественных компаний торгует "железом" подобного рода, которое совершенно спокойно работает с Macintosh. Если боитесь, что вас обманут - пользуйтесь услугами больших компьютерных салонов, а не покупайте джойстик на рынке.

Теперь, надеюсь, вы и сами в состоянии судить - есть ли у Мака будущее в мире игр.

Маки в России

Но давайте на время перенесемся поближе к нашим с вами проблемам. К моему большому сожалению (а как иначе, если я поклонник Macintosh), в нашей с вами стране Маки имели еще более



трудную судьбу, чем за морем-океаном. Сначала их - как олицетворение передовых технологии - запрещал ввозить КОКОМ (был в эпоху "холодной войны" у нехороших буржуинов специальный комитет с таким названием, строго следивший за тем, чтобы передовые технологии загнивающего Запада не вывозились в страны Восточного блока). Затем им пришлось, как и повсюду в мире, бороться с полчищами компьютеров PC, отвоевывая себе крохотное место под солнцем нашей суровой Родины. Конечно же, столь выдающееся явление быстро нашло верных и талантливых поклонников и у нас в стране. Появились компании, торгующие Маками, команды, пишущие для них программы, конверторы и... пираты, ворующие у незадачливых издателей игры и продающие их здесь.

Широкому распространению Маков мешали высокая для российских потребителей цена и трудности с приобретением программ. Говорить о будущем игрового рынка Мак в России можно лишь учитывая: во-первых, уровень продаж игр западных издателей, во-вторых, перспективы появления у нас собственных разработчиков игр на Маке и, в-третьих, степень распространения Macintosh-совместимых компьютеров.

К сожалению, Мак - все еще нечастый гость в наших квартирах. Компания C.I.S Ltd. (представлявшая до недавнего времени интересы Apple Computer в России) за последние два года немало сделала

для проникновения платформы в сферу образования и науки. Относительно меньшее распространение Macintosh получил в качестве компьютера для дома, для семьи. Причины подобного положения мы уже называли: это и дороговизна Маков, и отсутствие в линейке выпускаемых машин решений, предназначенных специально для рынка домашних пользователей, и традиционный приоритет PC... Многие из этих причин уже потеряли или вскоре потеряют свою актуальность. Например, сама Apple приступила к выпуску нескольких моделей серии Performa, ориентированных на семейное пользование и оснащенных при этом мощным процессором PowerPC и всеми средствами мультимедиа. Компании, получившие право выпускать клоны Macintosh, представили на рынок дешевые аналоги последних моделей Мака. Насколько мне известно, они уже некоторое время продаются у нас в стране и пользуются неплохим спросом.

Что касается рынка игровых программ, то, в этом смысле, Мак пока повторяет путь, пройденный PC, только в меньших масштабах. Точно так же основную массу рынка составляют пиратские диски, разве что "золота" среди них побольше. Лицензионные диски западных производителей продаются в любой компании, которая торгует по каталогам. В скором времени несколько крупных западных издательств собираются открыть свои представительства в России, и это станет еще одним доводом в пользу приобретения "родных" игр - техническая поддержка, что ни говорите, штука приятная и полезная.

До создания же российскими программистами игр для Macintosh пока еще далеко. В качестве



наиболее удачных примеров можно привести лишь несколько программ, относящихся, скорее, к традиционному для Мака жанру edutainment, например, игры ассоциации "Компьютер и детство" или адаптированные для нашей страны Институтом Новых Технологий в образовании игры западных производителей: "Жизнь муравейника" (Sim Ant), "Искусственная жизнь"... Но ведь и на более-менее развитом рынке PC этот процесс в России только начал развиваться. Не следует забывать и о том, что наши разработчики при создании своих игр стараются ориентироваться заодно и на Запад, поскольку рассчитывать окупить разработку за счет прибыли на российском рынке, по крайней мере, наивно. Так что, если кто-то и решиться делать игру для Мака, то, скорее, на английском и японском языках.



Правда, мне уже приходилось в списках авторов к upgrade-версиям некоторых игр видеть фамилии, звучащие до боли знакомо, по-русски. Будем надеяться, это были не эмигранты, а настоящие наши. К тому же, можно уповать на то, что отечественные разработчики, использующие Мак в качестве кодировочной платформы, не поленятся выпустить и "родную" Маковскую версию. Радует то, что сама компания Apple наконец-то высказала заинтересованность в российском рынке и, более того, в поддержке отечественных разработчиков развлекательных программ. Об этом свидетельствует обширная экспозиция Apple Expo, представленная на Comtek'96, и семинар для разработчиков игр, проводившийся в рамках программы C.I.S Ltd. на данной выставке. Насколько мне известно, представители Европейского отделения Apple разъясняли нашим программистам возможности Мака как игровой платформы и пытались убедить их в перспективности создания программ для него. В связи с последними событиями в главной штаб-квартире компании трудно пока судить о ее планах относительно России, но, думаю, вряд ли обладающий таким огромным потенциалом рынок останется без внимания. Во всяком случае, интересно будет проследить за тем, как сложится в дальнейшем судьба Macintosh в качестве игровой платформы. Мы постараемся рассказывать вам об этом, а также знакомить с последними новинками мира игр и с их создателями. Надеемся, что эта информация вызовет интерес не только у поклонников Мака, но и у всех остальных читателей нашего журнала. PRO

Андрей Меньшов

Примечания

1. Еще один небольшой комментарий: на рынке электронных развлечений даже 10 тыс. проданных копий - свидетельство популярности игры. По крайней мере, именно этой цифрой пользуются западные издатели в качестве критерия при оценке успеха выпущенного продукта.

В-сплайны: полное название этой технологии - неоднородные рациональные В-сплайны (Non-uniform rational B-splines, NURBS). Описание ее могло бы занять полстраницы и при этом содержало бы множество технических терминов, разъяснение которых, в свою очередь, потребовало бы еще пары страниц. Поэтому просто поясним, что это сложный алгоритм, который используется для того, чтобы сделать кривые линии на экране по-настоящему плавными и гладкими, а не состоящими из множества коротких прямых отрезков. Пока он применяется только в графических системах профессионального уровня, но, когда домашние компьютеры смогут, наконец, обрабатывать уравнения, описывающие кривые в пространстве, в реальном времени, будет устранена одна из самых серьезных проблем создателей трехмерных миров - изображения предметов приобретут природную плавность линий.

Тонирование Фонга: наиболее современный способ нанесения теней, отнимающий большое количество машинных ресурсов. Он был предложен в 1973 году Фонгом Би-Тйонгом (Phong Bui-Tuong) из университета штата Юта. К каждой точке изображения строятся вектора нормали - воображаемые стрелки, указывающие в том направлении, куда обращена поверхность, состоящая из этих точек. Затем вычисляется величина угла падения света (от 0 до 90 градусов) и просчитывается соответствующая ей яркость закраски для каждой точки изображения: наиболее яркими будут те точки, на которые свет падает вертикально, чем больше угол падения света, тем более темной будет поверхность. Этот алгоритм позволяет получить гораздо более реалистичное изображение, нежели другие методы затенения - плоское тонирование, когда степень освещенности вычисляется для целых плоскостей, или плавное тонирование (тонирование Гуро), при котором рассчитывается яркость затенения отдельных точек изображения в пределах одной плоскости вычисляется на основе оттенков окружающих граней.

Золушка

Издатель	New Media Generation
Машина PC	486DX2-66
Система	Win' 3.1 или Win'95
Память	8 Мб
Монитор	SVGA (640x480), 256 цв.
И еще	2x CD-ROM, мышь
Машина Macintosh	68020
Система	MacOS 7.1 и выше,
	QuickTime 2.0 и выше
Память	4 Мб
Монитор	13", 640x480, 256 цв.
И еще	мышь, 2x CD-ROM



"Жили-были..."

Помните, как сладко звучали в детстве слова сказок, и как крепко вы засыпали под ласковый голос мамы. Каждый взрослый был когда-то ребенком, и у каждого в детстве была любимая книга - с красочными рисунками, красивой глянцевой обложкой, замечательными героями. А какое восхищение вызывали у нас картонные "живые книжки", картинки которых - только раскрой страницу - приобретали объемную форму и, дергая за рычажки, например, можно было заставить волка щелкать зубами, Танцовщицу - делать изящные па, Щелкунчика - сражаться с мышиным королем.

Много позже появились компьютерные "живые книги": волшебники из компании Broderbund Software подарили ребятне всего мира возможность поиграть с персонажами любимых сказок. Детям нашей страны пришлось подождать чуть подольше: первая из подобных программ на русском языке - "Кот в сапогах" - появилась только в начале прошлого года. К счастью, за ней последовало сразу несколько подобных проектов - интерактивные мультфильмы серий "Мир сказок" (компания "Амбер") и "Волшебные истории Тутти" (New Media Generation).

О первой "книжке" коллекции "Мир сказок" мы писали в №7 за 1996 год. А теперь передо мной лежит диск из серии "Волшебные истории Тутти" - о нем мы и хотим вам рассказать. Называется он "Золушка". Скажем сразу, что это именно развлекательный продукт: создатели его, очевидно, решили отказаться от идеи "обучения во время игры", которая сопровождает "живые книги" с момента их появления на свет. Так что, играя с "Золушкой", вы не сможете преподать своему ребенку ни основ арифметики, ни модных иностранных языков.

Для начала в "Золушке" предлагается просто отдохнуть и посмотреть мультфильм, рассказывающий старую историю, записанную Шарлем Перро. Для этого достаточно щелкнуть курсором мыши на соответствующую опцию главного интерфейса игры.

Кстати, об интерфейсе: он предельно прост даже для ребенка. Его основной экран содержит всего пять опций: кроме вышеупомянутой "Рассказать", есть еще "Содержание", "Поиграть", "Выход" и "Авторы". Назначение двух последних разделов меню, надеюсь, понятно всем. При помощи опции "Содержание" вы сможете перейти к вспомогательному интерфейсу, который предложит вам начать игру с любого из 13 эпизодов мультфильма (всего их 14, но финальный эпизод не предназначен для самостоятельной игры). Следующий раздел позволит вам, вдоволь насладившись просмотром мультика, поиграть самостоятельно. Стоит только приметить, в каком месте экрана курсор мыши меняет свое изображение с перечеркнутого кружочка на указующий перст, и щелкнуть мышкой в этом месте: тотчас появится что-нибудь неожиданное и веселое. Правда, подобных сюрпризов оказалось гораздо меньше, чем я ожидал: на каждый из игровых экранов их пришлось по 6-7, не больше, тогда как в той же Grandma and Me - первой "живой книге" от Broderbund - их было по 15-20. А ведь вся прелесть любого интерактивного мультика заключена именно в этом! Еще дам вам совет - после того как вам открылся очередной сюрприз, курсор некоторое время остается неактивным (то есть в виде перечерк-



нутого значка), даже если вы навели его на место, где спрятан новый сюрприз. Поэтому не торопитесь, иначе пропустите что-нибудь интересное и смешное. Дайте программе пару секунд передохнуть и - снова за поиски. Кстати, если вы будете слишком долго думать куда нажать, один из "оживающих сюрпризов" появится сам - должно быть, в качестве напоминания, что вы сели играть, а не просматривать сказку. По моему, это очень удачное решение.

Неприятно удивило полное отсутствие сценария, в том смысле, что тексты выглядят сыровато, сюрпризы подобраны весьма странно и не всегда приходятся к месту, а некоторые ляпсусы в сюжете игры могут броситься в глаза не только взрослым. Чего стоят хотя бы шествующие на бал в ночных чепчиках мачеха со своими дочерями. Мне даже стало интересно, кто же был сценаристом этого проекта? Оказалось - никто. На нет и суда нет? Остается только предположить, что художники и программисты мультфильма понадеялись на собственные постановочные способности, позабыв о том, что сюжет - важнейшая часть детских программ. Если создатели очередной 3D-Action могут попытаться привлечь покупателей просто потрясающим графическим решением игры, то самых маленьких пользователей на этом не проведешь. Недаром ведь говорят, что дети - самые строгие судьи.

Но довольно о недостатках, у игры есть и свои достоинства:

К ним относится прежде всего хорошая графика. Возможно, кому-то придется не по вкусу некоторая ее упрощенность, но, милые мои! Это же мультфильм! На мой взгляд, создатели игры очень удачно стилизовали свою графику под рисунки детских книжек - несложная, комиксовая, красочная и яркая - это именно то, что должно понравится детям. Уверен, они будут не раз с удовольствием любоваться картинками игры.

Еще один плюс игры - ее звуковое оформление. Музыка достаточно мила, правда и здесь не обошлось без недоразумений: когда вы щелкаете мышью, чтобы поиграть с каким-либо объектом на экране, звук очень резко прерывается, и на пару секунд повисает тишина. Не смертельно, но слух режет.

Создатели игры очень серьезно отнеслись к комплектации своего продукта. Игра поставляется на CD, причем весь тираж дисков был отпечатан в Великобритании. Это, конечно, является для будущих покупателей твердой гарантией качества приобретаемого продукта. Прекрасным решением является одновременное размещение на одной "тарелочке" версий для IBM PC и Macintosh. Таким образом, вы приобретаете "два в одном", и в случае, если у вас дома два компьютера разных платформ, вам не придется приобретать новый диск. Кстати, устанавливается програм-



ма предельно просто, и весь процесс инсталляции описан в прилагаемой к диску книжечке. Правда, описание это касается только машин, работающих под Windows'95 или Windows 3.1.

Согласитесь, конечно, здорово, если бы ребенок мог насладиться сказкой не только сидя за экраном монитора, но и лежа в кровати перед сном. Но только почему же тогда книжечка, прилагаемая к "Золушке", сделана такой маленькой, а картинки и подписи в ней - уж и вовсе крохотные? На мой взгляд, гораздо разумнее было бы выпустить вместе с диском полноценную большую книгу в твердом переплете, которая уже сама по себе была бы хорошим подарком ребенку и доставляла ему удовольствие. А уже к ней приложить бы и диск.

Кроме диска и книжечки в красиво оформленной коробке с игрой, вы найдете и регистрационную карточку с координатами компании-производителя продукта и телефонами группы технической поддержки - небесполезная информация. К тому же, есть надежда, что покупатели первого диска серии при покупке следующих "живых книг" из коллекции получат некоторые скидки.

После всех тех критических стрел, что я выпустил в адрес создателей "Золушки", подведу все же итог, что игра, хотя и вряд ли вызовет восторг у взрослого поколения (как это было в свое время с играми Broderbund), станет хорошим подарком для детей и заслужит их любовь. Будем надеяться, что следующие сказки серии (в ближайшее время ожидаются "Пиноккио" и "Дюймовочка", а следом - "Красавица и чудовище", "Али-Баба и сорок разбойников" и "Снежная королева") будут лишены многих из подмеченных мною недостатков, и что сама эта серия будет не последней.

Андрей Меньшов



В ноябре компания Intel отметила 25-ю годовщину появления микропроцессора

Сегодня персональные компьютеры используются в любой области человеческой деятельности, в мире их насчитывается около 200 млн. шт. Ребенок, использующий сегодня ПК с процессором Pentium, имеет в своем распоряжении более мощные вычислительные ресурсы, чем те, которыми всего лет десять назад располагали операторы больших ЭВМ, или те, которыми пользовались государственые учреждения США, готовившие первую высадку людей на Луне.

А 25 лет тому назад первый микропроцессор был разработан двумя инженерами фирмы Intel всего за 9 месяцев. Создание современного микропроцессора - это проект, объединяющий сотни людей, причем каждая из бригад занимается разработкой тех или иных частей чипа на различных этапах его конструирования. Сейчас существуют миллиарды и триллионы строк кода, с которыми чипы Intel должны обеспечивать совместимость. 25 лет назад , по словам Энди Гроува, производственная зона смахивала на мастерскую кустаря-одиночки. Кругом валялись шланги, провода, различные приспособления. Все это напоминало компьютерный эквивалент авиамастерской братьев Райт. По тем временам, это было просто шикарно, но по сегодняшним меркам, это производство иначе как примитивным не назовешь. Появление в середине 60-х гг. интегральной схемы, соавтором которой , кстати, был один из основателей компании Intel - Боб Нойс, положило начало процессу миниатюризаии, позволившему разместить всю электронную схему на одном чипе. Тем не менее, все относились к этому достижению скептически. Крупномасштабная интег-



рация транзисторов на одном кристалле кремния тогда только лишь зарождалась. С первых же дней своего образования в 1968 году компания Intel поставила перед собой уникальную цель: создать полупроводниковую память и сделать возможным ее промышленное производство. Цель казалась поистине фантастической, потому что в то время кремниевая память была дороже ведущей на тот момент технологии - памяти на магнитном сердечнике. Сконцентрировавшись на разработке первых коммерчески прибыльных продуктов памяти, Intel едва не проглядела начало микропроцессорной революции. Началось все с того, что японская компания Busicom поручила Intel разработать набор микросхем для семейства своих программируемых калькуляторов. Один из инженеров Intel Тед Хофф отказался от предыдущего громоздкого решения и взамен разработал логическое устройство общего назначения в виде одной микросхемы, которая пользовалась командами, записанными в ее полупроводниковой памяти. У новой микросхемы был лишь один недостаток: правами на нее обладал Busicom. Хофф и его сотрудники понимали, что чип имеет практически неограниченное применение, и по их настоянию компания Intel выкупила права на микросхему. В то время как основатель Intel Гордон Мур поддерживал продвижение нового чипа, ряд других сотрудников высказывал опасение, что этот продукт отвлечет Intel от достижения главной цели - разработки памяти. Скептиков удалось переубедить, так как из четырех микросхем, входивших в набор микрокомпьютера, половина приходилась на память. Официально микрокомпьютер (термин “микропроцессор” появился позже) семейства 4004 появился на рынке в конце 1971 года. Размером с ноготь большого пальца руки и содержащий 2300 транзисторов, чип стоил 200 доларов и обладал вычислительными возможностями первого электронного компьютера - ENIAC. Для сравнения, ENIAC при его появлении в 1946 году имл 18000 ламп и занимал помещение объемом 3000 кубических футов. Процессор 4004 выполнял 60000 операций в секунду. По нынешним меркам - ничего особенного, но в те времена это было настоящей революцией.

Вслед за 4004 компания Intel вскоре выпустила вдвое более мощный микрокомпьютер семейства 80008 (он был спосбен обрабатывать восемь бит информации одновременно). Поначалу , однако, ни компания, ни ее заказчики не могли представить себе весь спектр возможного применения процессоров. Забавной иллюстрацией может служить рассказ Гордона Мура: “В середине 70-х годов один из сотрудников пришел с идеей создать нечто подобное персональному компьютеру, предложив оснастить процессор 8088 монитором и клавиатурой, и затем продавать его в магазинах, специализирующихся на торговле приборами домашнего пользования. “И кому же такое понадобится? - спросил я. Сотрудник ответил: “Домохозяйкам. Они могли бы таким образом хранить кулинарные рецепты”. Я удивился: “И только-то?...” Поскольку сотрудник не нашел, что добавить, мы к этому вопросу не возвращались”.

К 1981 году семейство микропроцессоров Intel пополнилось 16-битным процессором 8086 и 8-разрядным - 8088. На основе 8088 фирмой IBM был разработан первый в мире ПК. Не имея подробного описания компьютера, задуманного в IBM, инженеры отдела продаж Intel вынуждены были работать “вслепую”. IBM держала проект в страшном секрете, вела переговоры с сотрудниками Intel через черный занавес, изредка позволяя просовывать сквозь занавес руку, чтобы только буквально наощупь представить суть задачи. В те времена объем производства считался большим, если достигал 10 тысяч в год. Кто тогда мог предположить, что производство ПК возрастет до 10 миллионов в год!

В 1982 году компания Intel выпустила чип 286. Он почти втрое превосходил по производительности 16-разрядные процессоры того времени. Этот чип стал основой эталонного ПК компании IBM, который получил название PC-AT. В 1985 году на рынок вышел процессор i386. Он имел новую 32-разрядную архитектуру, фантастическое для той поры число транзисторов (275000) и мог выполнять свыше пяти миллионов инструкций в секунду (MIPS). Первый компьютер на основе этого процессора был выпущен компанией Compaq - DESKPRO 386. Затем в 1989 году был выпущен процессор i486. В нем был первый встроеный математический сопроцессор. По производительности новый чип превосходил первый - 4004 - в 50 раз, выйдя на уровень мощных больших ЭВМ. В 1993 году компания Intel представила свой процессор Pentium, который установил новый стандарт производительности, превзойдя по этому показателю i486 в 5 раз. Процессор Pentium имел 3,1 млн. транзисторов и обладал производительностью 90 MIPS. В 95 году на свет появился Pentium Pro. Помимо 5,5 млн. транзисторов, этот, последний из чипов Intel, имеет корпус с уникальным вторым кристаллом, который содержит кэш-память, еще более повышающую его и без того впечатляющее быстродействие (при производительности 300 MIPS), По сравнению с производительностью 486 процессоров (когда за 1 млн. инструкций в секунду приходилось тратить 225 долларов), радикально возросшая производительность Pentium Pro обходится всего лишь в 7 долларов за 1 MIPS, Если эти тенденции в области сохранятся , то микропроцессоры будущего станут в десятки раз быстрее и производительнее нынешних. К 2000 году Intel прогнозирует увеличение тактовой частоты до 900 МГц и производительности в 60 раз. В год своего 40-летия микропроцессор, возможно, будет иметь до 1 млрд. транзисторов (т. е. в 435.000 раз больше, чем у первого чипа). Энди Гроув предсказал также, что тактовая частота процессора возрастет до 10 Giga-Hertz, что почти в 4 раза превышает частоту микроволновой печи.

В связи с этим председатель совета директоров Intel Гордон Мур недавно заметил: “Если бы автомобилестроение развивалось со скоростью полупроводниковой промышленности, то сегодня Роллс-Ройс мог бы проехать полмиллиона миль на одном галлоне бензина, и потом было бы дешевле его выбросить, чем платить за парковку.” PRO

По материалам пресс-релизов.

Полезные и бесполезные plug-ins

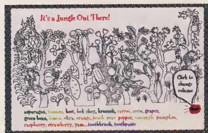
В идеале эти странные программки под названием plug-ins должны привносить в сухой и деловой текстовый Web краски и прелести мультимедиа и расширять возможности нашего браузера до умопомрачения, так что окошко Netscape Navigator'а (пока что мало чем отличающееся от скучного word-овского) в один прекрасный день станет окном в "самые настоящие виртуальные" миры. На деле же большинство из этих созданий являются отъявленными бездельниками и вредителями, способными вывести систему из строя и испортить вам настроение долгим процессом настройки и инсталляции. А когда вы, измученный, наконец-то пытаетесь вкусить плоды трудов своих, выясняется, что плоды как раз то еще и не поспели: то есть, сайтов, содержащих файлы, для просмотра которых предназначен ваш plug-in, - кот наплакал, да и эту задачу программа выполняет из рук плохо. Но это еще не самое страшное: учитывая пропускную способность линий, удаленность серверов, с которыми связывается российский серфер, среднюю скорость передачи данных - около 200 Кбайт/с, и то, что модем со скоростью 14400 bps - не редкость, даже лишенный багов plug-in, поддерживающий принятые стандарты аудио- или видеокомпрессии, доставит вам только лишь одни мучения: полчаса ожидания, пока качается файл, а затем горькое удивление, поскольку добытый с таким трудом, например, VRML-файл представляет собой жалкое зрелище - пространство, лишенное текстур, навигация невозможна, один кадр в секунду, в общем, просто кошмар. Может быть, поэтому лидерами в области внедрения мультимедиа в сеть в последнее время стали компании, технологии которых изначально разрабатывались под Интернет, учитывая необходимость высокой степени компрессии, траффики на линиях и проблемы пользователей, подключенных к сети через телефонные линии. Но не все так плохо, есть уже, уверяю вас, есть отдельные звездочки на хмуром небе, то есть относительно полезные плагины, которые можно скачивать без страха и получить по окончании удовольствие. И о них будет в этой статье сказано немало.


Интерактивная анимация ShockWave

Итак, начнем по порядку. Так называемые plug-ins - модули, встраиваемые в ваш браузер, программы, предназначенные для просмотра различных типов файлов, которые стандартный Netscape Navigator (я буду писать о плагинах, совместимых именно с этим браузером, хотя большинство из них также совместимы и с Microsoft Explorer 3.0) "не видит". Иными словами, plug-ins позволяют вашему Navigator обращаться с MIME-файлами, включенными в HTML-странички. MIME (multipurpose Internet mail extensions) - стандарт пересылки файлов мультимедиа и любых бинарных данных через Интернет, то есть, на самом деле, все, кроме текста. Для того, чтобы раскодировать и "прочесть" некоторые из них и нужны плагины. Уже исходя из самого определения плагина, можно заметить грозящую нам опасность, которая заключается в следующем: форматов файлов - множество, да и плагинов на сегодняшний день существует несколько сотен. В этом море можно просто утонуть, особенно, если учесть, насколько бесполезны многие из них. Уже сейчас страница Netscape's Inline Plug-ins насчитывает около 102 наименований, из них только 26 - для просмотра 3D и анимации, да еще 18 - для просмотра видео. Возникает просто настоятельная необходимость в распространении каких-либо принятых стандартов компрессии и передачи информации, что, в конце концов, и произойдет естественным путем, по крайней мере на коммерческих сайтах, поскольку Web все-таки должна казаться полезной. Но, чем разнообразнее ваши запросы и ожидания , тем, даже при устоявшихся стандартах, большее количество плагинов вы будете использовать, прекрасным примером здесь служит существование такого замечательного в своей области плагина, как Chemscape Chime, который предназначен для просмотра пространственных моделей молекулярных структур, которые можно увеличивать, вращать и т. д. Если бы вы занимались органической химией, вы бы поняли, как это круто. Ну, впрочем, перейду я к плагинам, которые будут интересны не только химикам :-). А в конце вкратце перечислю названия, связываться с которыми НЕ советую.

Вначале совсем немного о **RealAudio**-плейере, поскольку это один из самых известных и давних продуктов.

Необходимые сведения: компания Progressive Networks, плат-



формы - Macintosh, Windows 3/1, '95, NT, OS/2, плейер можно скачать бесплатно по адресу http://www.realaudio.com/products /player/index.html, стоимость сервера $100 за поток (число потоков определяет, сколько людей могут одновременно слушать ролик), некоммерческий вариант сервера - бесплатно, формат передаваемых файлов - *.ra.

Плейер RealAudio с апреля 1995 года позволяет получать по запросу достаточно качественное аудио в реальном времени, восстановление звука на вашем компьютере происходит динамически, то есть ролик начинает звучать еще до того, как весь файл скачался целиком, что экономит ваше время и производит приятное впечатление. Технология включает в себя возможности восстановления утерянных при передачи по сети пакетов информации (кстати, в преференсах можно задать протокол, при помощи которого звуковая информация будет передаваться по сети, если выбрать TCP - все пакеты информации будут доставлены максимально точно, но медленно, и в прослушивании ролика образуются длинные паузы, если выбран UDP - будет контролироваться как можно более быстрая передача информации, с большим процентом потерь - это, конечно, проблематично для прослушивания интервью или речевой презентации). Пока стандартной для RealAudio остается передача звука качества АМ-диапазона (часто даже в шутку плейер называют RealAMaudio), т. е. с качеством переносного транзистора, но уже аудио, принятое при помощи недавно вышедшей версии RealAudio player 3.0 приближается к стереофоническому звучанию. Конечно, со скоростным модемом и хорошей связью музыка on-line в режиме стерео действительно способна впечатлить, но большинство предупреждаю: будут шумы, потерянные слова, если вы решили послушать speech какой-нибудь знаменитости, т.е. чудес не будет. Но все же RealAudio работает и работает неплохо. Большинство сайтов, содержащих аудиоинформацию, поддерживает именно этот формат, в особенности, интересно применение RealAudio для воспроизведения радиопередач, то есть создания сетевого радио (список множества радиостанций можно найти по адресу http://www.realaudio.com/raguide.cgi).

ShockWave for Director и **ShockWave for Authorware**

Необходимые сведения: компания Macromedia, платформы Macintosh, Windows 3.1, '95, NT, плейер можно скачать бесплатно по адресу http://www.macromedia.com/shock wave/download, инструмент разработки файлов - Director- стоит около 1000$, формат передаваемых файлов - *.swa.

Итак, ShockWave предназначен для воспроизведения в сети файлов интерактивной анимации, или просто анимации, с сопровождением звука, или просто звуковые файлы. Разработанный в конце 1995 года, ShockWave уже достаточно популярен: на его родном сайте в Gallery можно найти приличный список страниц, использующих Shockwave-анимацию. Звуковое сопровождение, передаваемое этим плагином, достаточно высокого, близкого к CD, качества. Посему, особенно в последней версии, ShockWave является конкурентом RealAudio на он-лайновом рынке. Тем более, что в Netscape Navigator 4.0 обещают встроить этот плагин по умолчанию. Анимация от ShockWave производит действительно приятное впечатление: яркая цветовая палитра, высокая четкость изображения, однако, насладиться этим я смогла только благодаря мощности своего компьютера и относительно хорошей связи. Основным недостатком ShockWave, который одновременно играет на руку RealAudio, является то, что ролик можно посмотреть только после загрузки (хотя последняя версия анонсирует поддержку потокового воспроизведения звука). А это занятие не из приятных: сначала ждешь 20 минут, пока скачается файл, потом видишь, что под приглянувшимся названием оказалась чудовищная ерунда.

Toolvox Player

Необходимые сведения: компания Voxware, платформы - Macintosh, Windows 3.x, '95, плейер и кодер можно бесплатно скачать по адресу http://www.voxware.com, расширение передаваемых файлов *.vox, версия 2.0.

Инструментарий Toolvox (кодер и плейер) предназначены для включения и последующего просмотра на web-страничках высококачественного аудио с воспроизведением человеческой речи. Файлы с речью включаются в HTML обычным тагом <embed>. Степень компрессии необычайно высока: около 53:1, таким образом даже на очень малой скорости и со слабым модемом, можно слушать живую, неискаженную, с интонациями, речь, да и вообще эта технология совершенно нетребовательна к ресурсам вашего компьютера. Чрезвычайно эффективно добавление vox-файлов к графике или анимации. Плейер также воспринимает MIDI-музыку, одновременно или поочередно с "родными" файлами. Кроме компрессии, создавая vox-файлы, можно при помощи VoiceFont придать обычному голосу забавное и странное звучание. В общем, в этом плагине сложно найти хоть один изъян.

CosmoPlayer

Необходимые сведения: компания Silicon Graphics, платформы - Win'95, NT, IRIX, бесплатную версию плейера Beta 2a можно скачать по адресу http://www.vrml.


3D-графика OLiVR



sgi.com/, создание файлов, которые смотрит данный плагин происходит при помощи языка VRML, последняя версия плейера поддерживает VRML 2.0, который включает также поддержку Java, и таким образом позволяет создавать "движущиеся" миры, первая версия VRML поддерживала только статичные миры, по которым навигировал сам юзер.

Придраться к самому плагину невозможно, легко устанавливается, хорошо работает (предупреждаю, что при инсталляции использует один из файлов *.dll Live 3D, еще одного VRML-плагина, установленного по умолчанию в Netscape, так что, если хотите вернуться к использованию Live 3D, проинсталлируйте его заново).



Поддерживает вид текстур предметов, цвет задников, MIDI-звук. Навигация по виртуальному миру чрезвычайно проста: либо мышкой, либо курсорными клавишами, CTR и ALT в сочетании с клавишами курсора помогают взлетать вверх и опускаться вниз. Но... легко представить практическую пользу виртуальных миров в принципе: демонстрация моделей архитекторов, продажа квартир и домов, реклама и т. д., но нам до этого далеко, если пытаться сделать это в режиме on-line. Файлы vrml скачиваются мучительно, ну очень мучительно долго, зачастую текстуры появляются только на отдельных "гранях" предметов, остальные так и остаются каркасами. По той же причине навигация невозможна, кажется, что для этого прожорливого пространства не хватит никакой оперативной памяти. Так что, хоть плагин и работает хорошо (пользователям Мака советую воспользоваться Live 3D, вместе с Cosmo - это две наиболее беспроблемные программы), мой совет однозначен: оставьте до поры до времени идею путешествия в трехмерных пространствах, не для про это пока, не про нас.

VivoActive Player

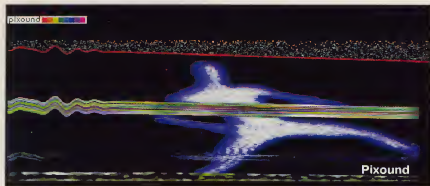
Необходимые сведения: компания Vivo software, платформы - Windows 3.1, '95, NT, Macintosh (System 7.0 и выше), VivoActive Player можно скачать по адресу http://www.vivo.com, средство разработки The VivoActive Produser (стоимость 459$), расширение воспринимаемых файлов - *.viv.

Прошу обратить внимание! Если сейчас и можно говорить о каком-то подобии он-лайнового телевидения, то именно в связи с технологией компании Vivo software (основана в 1993 году), анонсированной 18 сентября этого года. Эта технология позволяет осуществлять компрессию видео 250:1 и передавать ее через Интернет, используя стандартный вебовский http протокол поверх TCP. Таким образом, файлы vivo беспрепятственно воспринимаются без специального сервера, через возможные firewall. VivoActive - потоковая технология, следовательно видеоролик начинает проигрываться до полной загрузки, и мы в состоянии сразу же оценить его достоинства. Для компрессии может использовать стандартные существующие форматы QuickTime и Video for Windows (AVI) (так что можно использовать уже существующие ролики). Файлы vivo при создании могут быть оптимизированы под высокую или низкую скорость передачи информации, так что зачастую на страницах можно встретить несколько вариантов роликов, специально для скоростного или наоборот модема. В общем, что там говорить, VivoActive - первая по-настоящему коммерческая возможность существования телевидения по запросу в Интернет, даже при плохой связи и не самом лучшем модеме, действительно лучший и самый быстрый вариант просмотра видео в сети. Размер окошка невелик - 176x144 пикселя, естественно, при обычной связи около 220 Кбайт в секунду, ролик периодически останавливается. О качестве VivoActive говорит уже тот факт, что на 21 ноября 1996 года плейер был загружен с родного сайта около 750 000 пользователями. Совершенно определенно эту технологию можно использовать для передачи ежедневных телевизионных новостей, обучения, как в Интернет, так и в локальных сетях, рекламы и т. д. Поддержали VivoActive и украсили видеороликами свои сайты такие компании, как CNN, Fine Line, PictureTel, NCR, C/Net, CourtTV, Hewlett-Packard и другие. CNN, например, уже давно передает по сети выпуски новостей, а компания CMP Media на основе технологии VivoActive решила реализовать свой проект First-TV - он-лайновый телевизионный канал; еженедельно демонстрируются новые развлекательные ролики и на странице Webcast. Уже сейчас можно от души поразвлекаться, так как представленный на vivo.com материал разнообразен и увлекателен, где, например, можно посмотреть ролик из незаконченного фильма Оливера Стоуна "Эвита" с Мадонной в главной роли - конечно, в сети, и даже получить от этого удовольствие. Так что, пусть не дрогнет ваша рука в этом случае, без сомнений, скачивайте этот плагин.

OLiVR Viewer

Необходимые сведения: компания OLiVR Software, платформы - Windows '95, NT, скоро будет готова Маковская версия, вьювер можно скачать по адресу http://www.OLiVR.com, пакет разработки - OLiVR Production Toolkit (495 $), OLiVR server (2,500$), расширение файлов *.oli.

Эта технология, представленная компанией OLiVR (основана в 1995 году, название компании говорит само за себя, поскольку расшифровывается "On-Line Interactive Virture Reality"), позволяет представлять 3D-графику с возможностью интерактивного взаимодействия с изображением. Следовательно, на основе OLiVR можно созда-



Pixound

вать трехмерные миры. В технологии использован метод фрактальной компрессии видеоизображений, в результате полученные файлы легко передаются по сети даже с модемом 14 400 kbs. Посему насладиться вращением и разглядыванием трехмерных моделей OLiVR вполне реально, в отличие от громоздких миров VRML. Ричард Левандов, президент OLiVR гордо заявил: "Если Java и ShockWave интерактивны, а RealAudio и VDO - потоковые, то только OLiVR совмещает в себе оба эти достоинства - и потоковая, и интерактивная. Не знаю, особой потоковости я не заметила, по-моему, все равно приходится ждать окончания загрузки, но, в целом, OLiVR оставляет неплохое впечатление. Хотя в смысле качества изображения ей очень далеко до ShockWave, очевидно, потеря качества компенсируется быстротой передачи файлов. Управление трехмерными вещичками достаточно забавно: их можно поворачивать (все действия осуществляются мышью), крутить, увеличивать (SHIFT), уменьшать (ALT) или передвигать. Очевидно, что наилучшее применение эта технология найдет в виртуальных магазинах, поскольку по-настоящему позволяет показать товар лицом, уже сейчас галерея OLiVR заполнена предметами типа раскладные ножи, фотокамеры и т. д. Конечно, так же эффективно применение технологии в рекламе, и на страницах, посвященных мероприятиям вроде автомобильной выставки. Картинки OLiVR легко встраиваются в HTML-странички (<embed>).

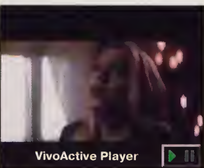
Pixound

Необходимые сведения: компании Hologramophone и Frankfurt, платформы - Macintosh и PC, скачать плагин можно по адресу http://www.pixound.com, средство разработки - Pixound Maker (стоимость около 500$), формат файлов *.pxd.

То, что делает этот плагин звучит странно. Но попытаюсь объяснить. Когда вы водите мышью по картинке, переведенной в pxd-формат, цвета (цветовая гамма) этого изображение трансформируется в звук, прекрасное музыкальное звучание. То есть вы не просто скачиваете саунд-трек, затем прослушиваете его, и все. То, что происходит при использовании Pixound напоминает игру на музыкальном инструменте. Увлекает весьма. Музыка при этом получается MIDI. Вообще, звучание начинается, как только картинка начинает загружаться, но если вы не будете принимать участие в дальнейшем развитии музыки, будет звучать только нечто наподобие заунывного амбиента, где главная тема принадлежит пищанию большого комара. Но, как только мышка коснется изображения - о, чудо - вы будете извлекать милую и чистую музыку. Файлы *.pxd необычайно малы (всего около 1 Кб), так что за связь можно не опасаться. На каждом изображении есть панель управления, при помощи которой можно настраивать громкость, изменять октаву, отключить или оставить использование ударных и т. д. На родной странице pixound есть галерея, где можно вовсю попрактиковаться. Технология Pixound способна кодировать, выводить и контролировать музыкальную информацию в различных вариантах изображения: от статичных картинок до видео. Несмотря на необычность, Pixound вполне подходит для развлечения и детского образования (представляете, какую интерактивность можно привнести в living books), игр, виртуальных коллекций и картинных галерей, перфомансах в танцевальных клубах и т. д. В принципе, мы имеем дело с реализованной Синергетикой, к которой стремились Скрябин, Кандинский и многие уважаемые мастера авангарда.

Ну, вот и все. Я так устала писать о плагинах, заслуживающих интереса, что список "свадебных генералов" оглашу без комментариев. Итак, не стоит мучиться со следующими плагинами: Crescendo, Echospeech, IChat, World Viewer, Look@me, Concerto, CoolFusion, Play3D, Viscape, Web-Active, Whurlplug, Sizzler, FutureSplash, Vrelm, WIRL и многими-многими другими. Будем надеяться, что в следующих версиях наиболее популярных браузеров будет изначально установлено как можно больше подобранных с умом плагинов (например, в анонсированном 15 октября новом CD-ROM-е для установки Microsoft Internet Explorer включена поддержка технологии VivoActive). В принципе, я пыталась писать о возможностях каждого плагина как можно критичнее, поскольку чудес в Web-е не бывает, и только прежде всего люди, подсаженные на серфинге или увлеченные технологиями, могут впадать в беспредельное восхищение при виде нечеткого изображения в окошке 176x144 пикселя. Что ж, у каждого свои пристрастия. Очевидно только то, что Интернет сегодня - во много раз красочнее и привлекательнее, чем вчера, а позавчера - ее и вовсе не было. Значит, есть смысл в завтра смотреть с оптимизмом.




VivoActive Player

Pandora Directive

Полное прохождение игры

Данная статья является полным описанием прохождения игры Pandora Directive. Оно предназначено для играющих на уровне Game player's и приводит к "лучшей" концовке игры. Те решения, которые необходимы только для этой концовки, помечены в скобках (M. St.). Чтобы посмотреть другие концовки, вам надо принимать несколько иные решения (не в лучшую сторону). Удачи вам!



День 1

Посмотрите на визитную карточку Fitzpatrik-а. Посмотрите на игрушечную лошадку. Выйдите из спальни Tex-а через дверь, ведущую в компьютерную комнату. Возьмите газету со средней полки, слева от компьютера. Посмотрите на газету. Вернитесь в спальню, оттуда выйдите в кабинет Tex-а. Подойдите к столу и откройте верхний ящик в левой части стола.. Достаньте оттуда счет из магазина электроники (Electronic Shop Bill). Посмотрите на счет. Посмотрите на фотографию бывшей жены Tex-а (фотография лежит на письменном столе). Возьмите перочинный ножик (jackknife) со столика сзади. Посмотрите на банку с собачьим питанием. Спуститесь на улицу через пожарную лестницу. Подойдите к Chelsie (девушка, продающая газеты). Поговорите с ней (разговор начните с A, B, C - M. St.). Вы должны назначить ей свидание (B, C, C). Подойдите к почтовому ящику , слева от еще отеля "Golden Gate", в конце улицы. Подберите лежащий на земле конверт. Посмотрите на него. Опустите его в почтовый ящик (M. St.). Подберите бумажник, лежащий на проезжей части у банкомата. Посмотрите на бумажник. Зайдите в приемную отеля и поговорите с хозяином Nilo (человек за стойкой). Отдайте ему бумажник (M. St.). Заплатите ему $ 2100. Покажите ему фотографию Malloy. Заплатите Nilo еще $ 100 за дополнительную информацию. Возьмите газету с кроссвордом с дивана у правой стены. Заполните кроссворд. Ответы такие:

По горизонтали:

1. Death, 6. Tract, 11. Eros, 12. Sap, 14. Igor, 15. Arr, 16. Armor, 18. Rue, 19. LotusSpeeders, 22. Trapp, 23. Frets, 24. Sir, 25. Duo, 26. Steer, 30. Split, 34. MartianCasino, 37. Ala, 38. Natal, 39. Oat, 40. Cots, 42. Asp, 43. Anne, 44. Knots, 45. Asses.

По вертикали:

1. Dealt, 2. Error, 3. Aorta, 4. TS, 5. Campy, 7. RI, 8. Agree, 9. Court, 10. Tress, 12. SRS, 13. Poe, 16. Aspirin, 17. Refusal, 20. Upset, 21. Drops, 26. Smack, 27. Talon, 28. Erato, 29. Antsy, 31. Lions, 32. Inane, 33. Totes, 35. AAA, 36. Cap, 41. ST.

Опустите заполненный кроссворд в почтовый ящик у входа в лобби гостиницы. Подберите список дел, которые хозяин отеля намеревается сегодня осуществить (рядом с местом, где вы нашли кроссворд). Посмотрите на список. Попытайтесь воспользоваться автоматом по продаже бутербродов. Идите к комнате, которую вам укажет Nilo, и посмотрите на электронный замок. Вернитесь к хозяину отеля и убедите его дать вам ключ от электронного замка (B, B). Вернитесь к комнате Malloy. Посмотрите на замок и наберите цифры: 4, 8, 2, 7. Зайдите в номер.

День 2

Снимите подушку с кресла, подберите фотографию Malloy и ламы. Откройте верхний ящик стола. Достаньте оттуда карточку с координатами склада (ACME warehouse business card). Посмотрите на нее. Возьмите конверт (Air mail envelope) из второго ящика сверху. Вскройте конверт и прочтите непереведенное письмо (Untranslated letter). Откройте четвертый ящик стола и возьмите фотографию ребенка (Child photo). Посмотрите на нее. Откройте коробку, прибывшую из Мексики. Достаньте оттуда книгу Airport of the Gods. Возьмите шарф (Scarf) с кровати и письмо (Malloy's letter) с тумбочки. Откройте ящик тумбочки и возьмите оттуда квитанцию (Receipt from pawn shop). Посмотрите на все эти предметы. Выйдите из комнаты. Езжайте к Chelsie. Вернитесь на Chandler avenue и зайдите в магазинчик к Rook. Отдайте хозяину магазина $ 300 (начните разговор с B, A). Покажите ему фотографию Malloy из газеты и квитанцию. Отдайте ему еще $ 250. Отправляйтесь в хижину David Wright. Подберите обрывок газеты (Crumpled page) у входной двери на полу. Прочтите заметку, в которой объясняется, как решить головоломку,





которая вам встретится позднее в игре. Откройте стол и возьмите оттуда CD-диск. Вернитесь к Tex-у и идите в компьютерную комнату. Вставьте CD в компьютер.

Вам надо разложить разноцветные квадраты таким образом, чтобы на одной горизонтальной, вертикальной и диагональной линиях не было бы больше одного квадрата каждого цвета. Вот одно из решений:

красный белый синий зеленый
синий зеленый желтый красный
желтый красный белый синий
белый синий зеленый желтый

Появится код. Вот он (первая цифра - номер горизонтального поля, вторая - номер вертикального): 1,1; 2,4; 3,2; 4,3. Просмотрите оставшуюся на диске информацию и возвращайтесь в хижину. Поднимитесь на второй этаж. Снимите со стены рядом с дверью картину. Наберите код. Наберите код. Зайдите в комнату. Откройте погреб в конце комнаты напротив проектора. Разверните экран. Возьмите из нижнего отделения шкафа кассету с фильмом и зарядите ее в проектор. Запустите проектор. Вернитесь на Chandler avenue. Идите к Louie. Отдайте ему $ 200 (M. St.). Покажите ему шарф, непереведенное письмо из комнаты Malloy и фотографию Malloy. Спросите его о молодой блондинке. Идите к Clint (слева от Golden Gate Hotel). Начните разговор с темы C (M. St.). Покажите ему шарф, непереведенное письмо и спросите об Emily, Gus Leach и Gus Leach's key. Идите к Rook. Спросите его, что он знает о Юкатекском языке. Купите учебник по этому языку. Используйте учебник на переведенном письме. Прочтите письмо. Зайдите в клуб Fuchsia Flamingo с черного хода, воспользовавшись ключом, полученным от Clint. Начните разговор с хозяином заведения с A или C (M. St.). Отправляйтесь к Chelsee. Поговорите с ней. Разговор начните с B, A, B, C (M. St.).

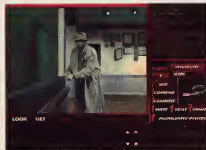
День 3

Если вы все сделали правильно, с утра к Tex-у зайдет долгожданная гостья - Chelsie. В процессе беседы НЕ выбирайте "Total slam" и "Not interested in love" (M. St.). Посмотрите на кусочки бумаги, полученные от Emily, в Inventory. Соберите головоломку. На записке должно быть написано: "I'm watching you. I take pictures. Be afraid." И черная стрела вместо подписи. Подойдите к входной двери и возьмите пришедший по почте конверт. Вскройте его. А вот и приз за отгадывание кроссворда! Езжайте в полицейский участок. Покажите Mac-у записку Emily. Отправляйтесь к Louie. Спросите его о "Black Arrow killer" и о "Bay City Mirror". Идите во двор за магазинчиком Rook. Откройте мусорный ящик, стоящий рядом с водосточной трубой. Достаньте из него газету. Прочтите заметку о «Black Arrow killer». Зайдите к Rook и спросите его о Lucia Pernell. Вы получите визитную карточку журналистки. Посмотрите на нее, чтобы узнать телефон. Идите к себе в кабинет и позвоните оттуда Luci по видфону. Говорите с ней следующим образом: C, A, B, A. Идите в заведение Louie. Выйдите на улицу. Посмотрите на дверь Rusty's fun house (здание рядом со складом). Посетите полицейский участок. Спросите инспектора о "Rusty's fun house" и о "Rusty's key". Вернитесь на Chandler avenue. Воспользуйтесь инспекторским ключом, чтобы открыть дверь Fun house. Осталось лишь отключить электронный замок. Подключите провода следующим образом (нумерация сверху вниз): 1 в 1, 2 в 4, 3 во 2, 4 в 3. Войдите внутрь. Зайдите за прилавок. Нажмите на педаль на полу. Войдите в открывшуюся справа дверь. Поднимите газету с пола. Попытайтесь поднять собачьи экскременты. Заберитесь на крышу по лестнице. Подберите пиджак, оставленный кем-то на вентиляционной трубе. Посмотрите на пиджак в Inventory. Посмотрите на запонку, а затем на разорванную фотографию в Inventory. Соберите эту фотографию. Спуститесь вниз. Выйдите через дверь слева от лестницы, к складу. Спуститесь в канализационный люк. Идите вперед. Пройдите вперед в три "секции" - арки. Откройте первую справа коробку в четвертой "секции" и достаньте оттуда зубило (Chisel). Идите по коридору слева. Чуть не доходя до еще одной лестницы, ведущей на поверхность, передвиньте коробку у левой стены. Возьмите сумочку с деньгами. Посмотрите на нее. Выбирайтесь наружу. Идите в магазин электроники. Говорите с продавцом, пока не представится возможность отдать $ 1230. Посмотрите на первый от входа предмет, лежащий на левом прилавке. Также посмотрите на предмет, лежащий рядом с большим дисплеем (тоже на левом прилавке). Спросите продавца о Robco Battery Pack, затем о Visual Analyzing Appartus. Приобретите оба эти устройства. Используйте последнее на восстановленной фотографии. Посмотрите на аппарат поближе. Включите устройство. Увеличивайте по очереди каждую часть фотографии, пока Tex-у не станет известна улица и номер дома, где располагается Autotec. Позвоните журналистке по видфону из офиса. Отправляйтесь к Sandra Collins. Подберите пропуск в Autotec (на полу, между партой и комнатным растением). Откройте





ящик в тумбочке. Достаньте оттуда резюме. Отправляйтесь в Autotec. Снимите веревку с жалюзи на двери справа. Возьмите со стола расческу. Поднимите гостевой пропуск с пола, между двумя стульями и пепельницей. Посмотрите на него поближе. Отодвиньте стекло, отгораживающее секретарское место от внешнего мира. Соедините веревку с расческой. С помощью этого устройства достаньте доску, на которой записаны коды для различных пропусков. Посмотрите на этот предмет. Подойдите к двери, ведущей в соседнее помещение. Вставьте гостевой пропуск в сканирующее устройство справа на стене. Наберите цифры 8338 на цифровой панели. Зайдите в дверь. СОХРАНИТЕ ИГРУ! Идите налево. В конце коридора, перед поворотом направо, зайдите в дверь с левой стороны. Возьмите швабру, стоящую в углу, и коробку мыла с верхней полки. Выйдите в коридор. Подойдите к ведру с водой. Растворите в воде мыло. Опустите швабру в ведро и натрите пол мыльной водой. Бегите в каморку, откуда вы взяли швабру. Идите в кабинет Dag Horton. Посмотрите на фотографию на стене. Подойдите к письменному столу. Откройте нижний ящик стола и возьмите оттуда медальон на цепочке (Necklace). Передвиньте книгу на столе. Возьмите листочки с заметками (Sticky notes). Посмотрите на эти предметы в Inventory. Откройте CD-проигрыватель. Достаньте оттуда ключ. Воспользуйтесь ключом, чтобы открыть правую стойку с документами. Достаньте оттуда коробку из-под сигарет. Откройте ее и посмотрите поближе на фотографии из коробки. Возьмите ключ с верхней части книжной полки. Посетите заведение Louie. Спросите его о Garry Lee. Идите на задний двор гостиницы Golden Gate. Поговорите с Garry Lee. Зайдите в строение напротив забегаловки Louie (Slice O' Heaven). Пройдите вперед. Передвиньте коробку у левой стены. Откройте коробку, стоявшую под ней под ней. Возьмите бутылку скотча. Отодвиньте панель на стене и выйдите через замаскированную дверь. Отнесите скотч Garry Lee. Спросите свихнувшегося малого о Dag Horton, о фотографии Malloy и о ключе Malloy. Поднимитесь на крышу Fun House. Воспользуйтесь ключом из Autotec, чтобы проникнуть в водонапорную башню. Посмотрите в подсматривающее устройство, закрепленное на стене. Идите к Rook. Заберитесь на крышу Fun House. СОХРАНИТЕ ИГРУ! Пригнитесь как можно ниже. Когда человек в маске отвернется, перебегите на другую часть крыши, за вентиляционную шахту. Чуть приподнимитесь - достаточно для того, чтобы видеть фигуру человека в маске. Когда некто отвернется, бегите к нему. Если вам повезет, Tex останется в живых, а убийца будет наказан. Если нет - то все получится наоборот.



День 4

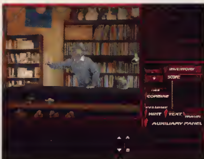
После звонка Lucia Pernell просмотрите сообщение, оставленное Chelsie на автоответчике. Идите в склад на Chandler Avenue. Откройте пиратский сундук, стоящий у стены напротив двери, и достаньте оттуда деревянную ногу. Откройте крышку железной коробки на левой стене. Это панель управления подъемным краном. Включите кран и опустите его пониже (ON, lower). Вставьте деревянную ногу в железную петлю на кране над ящиком, стоящим рядом с выходом. Таким образом, ящик прикреплен к крану. Поднимите кран повыше (рычаг в положение “raise” в панели управления краном). Откройте ящик, который несколько переместился в пространстве. Возьмите вышитый коврик и фотографию. Подберите карту Азии, лежавшую под ящиком. Идите на крышу Fun house. На месте вчерашней драки подберите маленький черный предмет. Это устройство поможет вам найти то, что пытался украсть ваш вчерашний “знакомый”. Спуститесь в канализацию. Посмотрите поближе на устройство, найденное на крыше. Включите его. Не выключая устройства, выйдите из режима увеличенного просмотра изображения прибора. Чем чаще устройство пищит, тем ближе вы к искомому предмету. Если вы забрались в канализацию через люк напротив ACME warehouse, пройдите вперед, до поворота налево. Идите налево. Пройдите две “секции”. В третьей секции прибор должен пищать наиболее часто. Один из кирпичей в левой стене уложен не так плотно как остальные. Вытащите его при помощи зубила. Посмотрите на коробочку, лежащую за кирпичом. Надо же! К ней привязана мина. Придется ее обезвредить. Снимите крышку с мины. Загрузите два темно- и одно ярко-красные ядра в кораблик. Переправьте его в соседнее отделение (Shuttle transfer). Загрузите в кораблик два ярко- и одно темно-зеленые ядра. Переправьте его. Загрузите одно красное и одно зеленое ядра в шаттл. Отправьте его. Еще раз положите зеленое и красное ядра в кораблик. Переправьте его в соседнее отделение. Загрузите два зеленых и одно красное ядра и переправьте их опять. Положите два красных и одно зеленое ядра в шаттл. Отправьте его. Возьмите разминированную коробку. Посмотрите на нее. Отправляйтесь в клуб Flamingo. Спросите Emily о Thomas Malloy, об украденной коробке (Emily Sue’s puzzle box) и о бумаге, в которую та была завернута (Brown paper wrapper). Спросите Gus-а о бумаге. Выйдите на задний двор клуба. Возьмите антенну, торчащую из мусорного ящика, стоящего рядом с входом в клуб. Посмотрите на антенну в Inventory. Поднимите голову и посмотрите наверх, на фонарь. С помощью антенны достаньте упаковку, в которой была завернута коробка с фонарного столба. Увеличьте изображение обертки с помощью Visual Analyzing Appartus. Включите увеличитель и посмотрите поближе на левый нижний угол бумаги. Вернитесь к себе в офис.



Перед разговором с Jackson Cross (так зовут того, кто отдал приказ о вашем аресте) СОХРАНИТЕ ИГРУ! Можете использовать в разговоре следующие ответы: A, B, C, C, A, A, C, A. После того, как вы встретитесь с Regan, посмотрите на бумажку с ее телефоном (в Inventory). Ответьте на телефонный звонок (один из вариантов - B, C, C). Езжайте в полицейский участок. Спросите Mac о P. B. Meter 3887412. Отправляйтесь к почтовому отделению (Post office). Оттуда езжайте в Garden House. Говорите с хозяйкой дома следующим образом: A, A, A, B, B (M. St.). Возьмите книгу с ночного столика в комнате Malloy. Откройте секретер и достаньте оттуда визитную карточку. Из среднего ящика этого же стола достаньте конверт и журнал Cosmic Connection (это не «PRO Игры», но все-такиЕ). Посмотрите в Inventory по очереди на все эти четыре предмета. Отправляйтесь к себе в офис, в компьютерную комнату. Попытайтесь прочесть информацию, записанную на диске, выпавшем из конверта, на портативном компьютере. Вам это не удастся (диск защищен паролем). Вернитесь в Garden House. Снимите джинсы со стула (раньше их там не было). Посмотрите на них в Inventory. Посмотрите на арендную квитанцию (Rental receipt), найденную в кармане джинсов. Отправляйтесь в Waterfront Warehouse.

День 5

Представляете! Вам пришел факс! Возьмите и прочитайте его (факсимильный аппарат находится на стойке для документов). Отправляйтесь в Waterfront warehouse (н-да, славно вы его вчера отделалиЕ). Поднимите расписание самолетов с пола. Посмотрите на него. Передвиньте коробку, стоящую прямо перед вами. Достаньте из-под нее почтовую квитанцию. Посмотрите на нее поближе. Возьмите со стола обрывок бумаги, на котором нарисована часть какого-то устройства под номером 186. Отодвиньте все от стены в левом, дальнем от вас, углу комнаты. Посмотрите на сейф. Помните, вы нашли карточку фирмы, производящей эти сейфы? Если из каждого числа на карточке извлечь квадратный корень, получится шифр, которым открывается сейф. Щелкните курсором по правой части диска и вращайте диск, пока число 22 не окажется наверху. Щелкните по левой части диска, пока число 31 не окажется наверху. Щелкните курсором по правой части, пока 15 не окажется наверху. Щелкните по левой части, пока число 7 не окажется наверху. Возьмите ключик и обрывок бумаги из сейфа. Отправляйтесь в Garden House. Откройте шкаф ключиком, найденным в сейфе. Возьмите книгу из нижней части



шкафа. Посмотрите на нее. Снимите с верхней полки чемодан. Откройте его. Посмотрите на лежавшие в чемодане записную книжку и фотографию места, называющегося "Врата к Солнцу". Отправляйтесь к себе в офис. Позвоните Regan. Езжайте в Imperial Lounge. Вернитесь в офис. Просмотрите сообщение, которое Lucia Pernell оставила на автоответчике. Перезвоните журналистке. Спросите ее об анаграммах (Anagrams). Как только вы отойдете от видфона, снова раздастся звонок. На этот раз это Regan. Поговорите с ней. Посмотрите на коробочку, которую вы получили от дочери Malloy. Отправляйтесь в полицейский участок. Спросите следователя о "Dag Horton/NSA Connection". Езжайте в морг. Возьмите скальпель с подноса (там лежит еще множество вещей, которые могли бы пригодиться в борьбе против враждебных спецслужб, но взять можно только скальпель). Посмотрите на ящичек, в котором содержатся документы покойников, чьи фамилии начинаются с G по I. Взломайте замок на ящичке скальпелем. Откройте ящик. Возьмите бумажник. Посмотрите на него в Inventory. Посмотрите на карточку-пропуск, которая лежала в бумажнике. Возьмите ключ из ящичка. Отправляйтесь в Autotec и идите прямиком в офис Horton-а. Откройте левую стойку для бумаг ключом, взятым в морге. Возьмите желтый конверт. Посмотрите на него в Inventory. В конверте лежат: ключ NSA, BAK memorandum, лист бумаги с цифрами. Посмотрите в Inventory на все эти три предмета поочередно. Выйдите в коридор. Подойдите к двери комнаты, где хранятся улики (Evidence room). Вставьте карточку Horton, взятую из морга, в считывающее устройство слева от двери. Наберите 773348 на цифровой панели и нажмите "ENTER". Зайдите в открывшуюся дверь. Найдите и откройте локер номер 15 в ряду B. Достаньте оттуда пачку денег. Откройте локер 17 в том же ряду с помощью ключа NSA, взятого из желтого конверта. Возьмите коробочку, которую у вас отобрали на допросе. В ряду E откройте локер 13. Достаньте оттуда значок работника NSA. Откройте локер 36 в том же ряду ключом, полученным после разговора с Lucia Pernell. Возьмите диск, на котором содержится информация об операции Euphoria. Подойдите к панели управления сканером (в левом углу комнаты, напротив двери). Откройте сканер (кнопка Open). Положите туда найденную пачку денег. Введите код 1091. Достаньте наличность из сканирующего устройства. Повторите эту операцию для коробочки и диска, взятых из локеров. Выйдите в коридор. Соедините коробочку, полученную от Regan, с вышитым ковриком из коробки на складе. Посмотрите на





эту комбинацию поближе. Передвигайте квадраты на коробочке, пока изображение не будет в точности соответствовать изображению на коврике. Тогда коробка откроется. Посмотрите в Inventory на открытую коробочку. В ней находятся деталь какого-то устройства и колышки (pegs). Объедините колышки с коробочкой, которую вы вынесли из комнаты с уликами. Объедините карту Азии и расписание самолетов с коробочкой. Посмотрите на это сочетание поближе. На коробочке изображена несколько видоизмененная карта Азии. Отверстия обозначают города (хотя это не так уж и очевидно). Вы должны вставлять колышки по порядку, как это указано в расписании перелетов. Все прямые должны пересечься в одной точке. Когда вы решите эту головоломку, посмотрите на открытую коробочку. Посмотрите в Inventory на слайд из коробочки. Отправляйтесь в офис. Вам позвонит Regan. Начните разговор с C (M. St.). Позвоните Fitzpatrick. Спросите его об инициалах AE, OE, EW и об Archie Ellis. Позвоните Archie Ellis. Начните разговор с C, C. Вот ответы на вопросы Archie: J. I. Thelwait, The Plain of Nasca, The Gate of the Sun. Отправляйтесь в редакцию журнала Cosmic Connection. Спросите Archie о: Thomas Malloy, Ellis' interview with Malloy, Power cell item #186 и о Roswell. Вернитесь в офис. Позвоните Fitzpatrick и спросите о Roswell и об Archie's puzzle box. И вновь вам должна позвонить Regan. Начните разговор с C (M. St.).

День 6

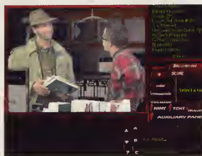
Как только вы прибудете в Roswell, немедленно вернитесь в редакцию Cosmic Connection, чтобы предупредить Archie о надвигающейся опасности (M. St.). Вот теперь езжайте в Roswell. Достаньте бумажные кружочки (paper punches) из мусорной корзины. Возьмите дырявый лист бумаги из-под ведра. Соедините лист и кружочки в Inventory. Посмотрите на получившуюся комбинацию. Это очередная головоломка. Вам надо собрать номер 5142931. Откройте ящик стола и достаньте оттуда рацию. Так как говорить вам по ней не с кем, посмотрите на нее в Inventory. Тех достанет из нее батарейки. Возьмите со стула книгу, содержащую инструкции по действиям персонала в чрезвычайных ситуациях. Посмотрите на нее в Inventory. Возьмите спичечный коробок с ночного столика. Откройте ящик ночного столика и достаньте оттуда карточку-пропуск. Из-под матраса на кровати возьмите диаграмму лазеров. Посмотрите на нее в Inventory. Откройте локер (тот, который справа) и достаньте оттуда ключ. Попытайтесь открыть дверь слева от локеров. Выйдите во двор. Посмотрите на рубильник, прикрепленный рядом с дверью. Возьмите лопату, прислоненную к стене сарая. Возьмите фитиль, лежащий на коробке, справа от первого сарая. Передвиньте коробку. Посмотрите на оборванный кабель, идущий вверх. Посмотрите на замок, висящий на двери второго сарая. Откройте его ключом, взятым из сторожевого помещения. Откройте дверь и зайдите в сарай. Возьмите фонарик и вставьте в него батарейки. Возьмите ящик с инструментами. Посмотрите на него в Inventory. Выйдите во двор. Используйте карточку-пропуск, найденный в сторожевом помещении, на кнопочной панели рядом с дверью, ведущей в комнату с лазерами. Наберите номер 5142931 и нажмите "ENTER". Здесь лучше сохранить игру. Подойдите к панели на противоположной стене. Посмотрите на нее поближе. Включите ее. Нажмите на номера (по очереди): 11, 1, 4, 13, 5. Часть лучей лазера изменит цвет с красного на голубой. Через голубые лучи можно идти спокойно. Идите через лазерный лабиринт. К красным прикасаться нельзя! Возьмите кабель, висящий на стене. Посмотрите на дверь, ведущую в бункер. Соскоблите изоляцию с концов кабеля при помощи кусачек, найденных в ящике с инструментами. Снова пройдите через лазерный лабиринт и выйдите во двор. Соедините ваш кабель с оборванным кабелем, идущим к сирене. Переключите рубильник, расположенный рядом с дверью в сторожку в положение "ON". Зайдите в сторожку. Теперь запертая прежде дверь рядом с локерами открыта. Зайдите в эту дверь. Откройте дверцу в полу, рядом с бочками. Возьмите оттуда коробку динамита. Посмотрите на нее в Inventory. Присоедините к ней фитиль. Вернитесь в комнату с лазерами. Пройдите по лабиринту ровно настолько, чтобы была видна дверь в бункер (чтобы курсор при прохождении над ней менял форму). СОХРАНИТЕ ИГРУ! Зажгите фитиль на динамите спичкой. Положите взрывчатку на дверь и БЕГИТЕ так быстро, как сможете (вы должны будете успеть выбежать во двор). Но постарайтесь не налететь на красный луч, а то все закончится весьма плачевно. После взрыва вернитесь к месту, где была дверь, отодвиньте кусок двери, загораживающий проход, и зайдите в подземную часть комплекса.

День 7

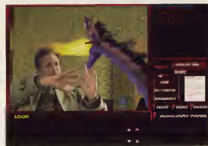
Советую вам сохранить игру. С этого момента постарайтесь в точности следовать моим указаниям. Дело в том, что теперь до определенного момента игра идет на время: по комплексу бродит страшное существо. Если вы его не успеете прикончить, оно прикончит вас. Идите по коридору до поворота налево. Идите налево. Дойдите до поворота направо. Идите направо до поворота налево. Подойдите к двери прямо перед вами. Это подземные "казармы". Вскройте дверь при помощи лопаты. Откройте дверь и зайдите в помещение. Подберите CD-диск с пола, рядом со столом. Зайдите в открытую дверь в правой части комнаты. Откройте первый шкафчик справа. Возьмите из него CD-проигрыватель. Вставьте диск в проигрыватель. Откройте дальний от вас шкафчик справа. Возьмите оттуда containment unit соедините его с



обрывком, взятым из сейфа Malloy (containment scrap). Выйдите из "казарм". Идите вперед по коридору до поворота налево. Поверните налево и зайдите в первую дверь слева (столовая). Зайдите на кухню (вход за стойкой). Откройте верхнюю камеру холодильника слева. Возьмите оттуда прибор для колки льда. Откройте второй справа шкаф. Достаньте оттуда миску. Покиньте столовую. Идите по проходу слева. Поверните вправо. Зайдите в первую же дверь справа. Машинкой для колки льда пробейте дыру в бочке с дизельным топливом. Подставьте миску под ручеек топлива. Вернитесь в столовую, на кухню. Включите плиту. Поставьте на нее миску с топливом. Снимите нагретое топливо с плиты и погасите огонь. Выйдите из столовой. Поверните налево. Зайдите в первую дверь слева. Возьмите коробку свечей зажигания (box of spark plugs) с полки. Посмотрите на коробку в Inventory, чтобы оставить себе одну свечу. Идите налево. Продолжайте идти по коридору. Когда коридор повернет налево, зайдите в первую дверь справа. Откройте отверстие для заливки топлива в левой части генератора. Перелейте топливо из миски в генератор. Откройте другую дверцу в левой части генератора и вставьте туда зажигательную свечу. Несколько раз поверните рубильник в правой части генератора. Откройте дверцу в правой части генератора и нажмите на зеленую кнопку. Подождите, пока генератор заглохнет. Используйте containment unit на существе, чтобы обезвредить его. Теперь можете не торопиться - пока что вам ничего не угрожает. Возьмите баллон с кислородом, стоящий в углу комнаты с генератором. Возьмите кусачки, лежащие на ящике. Отправляйтесь в складское помещение №102. Возьмите пластиковый контейнер с коробки прямо напротив двери. Посмотрите на нее в Inventory. У вас появится деталь от ацетиленового резака (acetylene torch tip). Выйдите из этой комнаты. Идите до конца коридора. Поверните налево и зайдите в первую дверь слева (Rec room). Возьмите игрушку (alien abductor) со стола. Вставьте в нее батарейки, купленные в магазине электротоваров. Вытащите дротик из мишени. Возьмите бильярдный кий, прислоненный к стене, и невесомый прут, лежащий среди гирь и штанг. Теперь идите в складское помещение №104. Возьмите другую часть резака (acetylene torch handle). Отправляйтесь в "казармы". Откройте второй (слева) верхний шкафчик. Возьмите из него клейкую ленту. Идите мимо шкафчиков в соседнюю комнату. Там подойдите к приоткрытой двери и попытайтесь увидеть через щель в этой двери лежащую на полу карточку-пропуск. Используйте дротик на бильярдном кие и прикрепите их друг к другу клейкой лентой. Зацепите карточку получившимся инструментом. Выйдите в коридор и поднимитесь на лифте на второй этаж. Выйдите направо и идите вперед до первого поворота налево. Поверните налево. Остановитесь перед первой дверью слева



(war room). Вставьте карточку в сканирующее устройство рядом с дверью. Возьмите фотографии инопланетян со стола в правой части комнаты. Посмотрите на них в Inventory. Со стола в правой части комнаты возьмите бумаги под грифом "совершенно секретно". Посмотрите на них в Inventory. Возьмите дистанционное управление игрушечным "похитителем" с обратной части стола, на котором стоит проектор. Включите проектор. Спуститесь на первый этаж. Подойдите к двери, через которую вы попали в подземное помещение. Зайдите в дверь без таблички в конце коридора. Вставьте невесомый (но крепкий!) прут в вентилятор. Используйте дистанционное управление на игрушке (здесь я бы посоветовал сохранить игру). Поместите игрушку в вентиляционную шахту. Теперь вы управляете движениями самолетика. Все коридоры в вентиляционной системе помечены: указаны номер этажа и номер коридора. Найдите коридор J-5. Поверните направо и поднимитесь на второй этаж (будьте осторожны с вентиляторами). На вто-



ром этаже вас должны интересовать следующие коридоры:

J2-12. Компьютерная комната. Подлетите к стулу. Рядом с ним валяется отвертка. Наведите на нее "прицел" и нажмите на кнопку "activate arm".

J2-8. Металлургическая лаборатория. Возьмите свернутый шланг, висящий на левой стене.

J2-3. Лингвистическая лаборатория. Подлетите к столу в правой части комнаты. Возьмите еще одну карточку-пропуск с клавиатуры.

J2-6. Биологическая лаборатория. Пролетите немного вперед и налево. Поднимитесь над столом. Возьмите пробирку с кислотой со стола.

Теперь можете возвращать игрушку назад. Поднимитесь на лифте на второй этаж. Посмотрите в стене на отверстие для выбрасывания токсичных отходов. Откройте его. Идите к другому лифту на втором этаже - лифту со второго этажа на третий. Вставьте карточку-пропуск в сканирующее устройство. Здесь желательно сохранить игру. Зайдите в лифт. Посмотрите на провода, выходящие из кнопочной панели лифта (к чему бы это?). Откройте крышку панели при помощи отвертки. СОХРАНИТЕ ИГРУ! Перекусите кусачками провода, схватите бомбу и БЕГИТЕ к отверстию, куда выбрасываются токсичные отходы. Кидайте туда бомбу. Теперь можно спокойно и не торопясь вернуться к лифту и попасть на третий этаж. Посмотрите на корабль инопланетян. Зайдите на склад, где хранятся различные предметы (miscellaneous storage). Возьмите striker справа и баллон с ацетиленом прямо перед вами на полке. Прикрепите шланг (hose) к баллону с кислородом, затем - к баллону с ацетиленом. Объедините две детали ацетиленового реза-

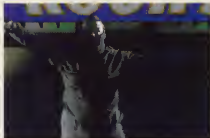
ка и прикрепите их к баллонам и шлангу. Используйте striker на ацетиленовом резаке. Проникните в дверь с табличкой 101-200, используя резак. Посмотрите на компьютер справа. Включите его. Введите число 186, затем код: 7AC. Теперь осталось только вывести item 186 со склада, решив головоломку. Вот кратчайшее решение, которое мне удалось найти: 122; 106; 168; 149; 150; 148; 177; 176; 178; 180; 188; 189; 198; 160; 166; 195; 192; 182; 188; 189; 178; 180; 186; 198 (до упора); 196; 197; 178; 180; 188; 199; 175; 174; 186; 176; 177; 150; 148; 168; 149; 122; 106; 186. Теперь подойдите к двери, ведущей в помещение, куда приехал наш ненаглядный Item #186, и растворите замок кислотой. Откройте дверь и зайдите вовнутрь. Возьмите Item #186. Теперь вы можете с чистой совестью покинуть Roswell.

День 8

Просмотрите сообщения, оставленные на автоответчике. Когда зазвонит телефон, поднимите трубку. Позвоните Lucia Pernell. Примите факс и посмотрите на него в Inventory. Идите в компьютерную комнату и вставьте диск, который вы когда-то не смогли прочитать из-за отсутствия пароля, в компьютер. Введите пароль: "MERGE THE FOUR CASES TO SEE MAPS". Просмотрите всю информацию, содержащуюся на диске. Отправляйтесь в магазин электротоваров. Посмотрите на "Robco call tracer" (определитель адреса по телефону). Спросите об этом предмете у продавца. Купите этот предмет. Вернитесь в офис. Используйте call tracer на видфоне. Позвоните Elijah Witt. Говорите с ним следующим образом: B, A, B, C, C, C, C, C. Отправляйтесь к нему домой. СОХРАНИТЕ ИГРУ! Посмотрите на панель сигнализации рядом с входной дверью. Передвиньте маску на стене, над шкафом.



Поверните выключатель розового цвета. Подвиньте кадку с растением рядом с обеденным столом. Выключите переключатель зеленого цвета за растением. Возьмите бамбуковую палку, стоящую рядом с камином. Поднимитесь на второй "этаж". С помощью палки выключите оранжевый переключатель над камином. Передвиньте растение, стоящее на полке, рядом с кроватью. Поверните голубой выключатель. Теперь вас не должны арестовать за вторжение в чужую квартиру с целью грабежа. Воспользуйтесь бамбуковой тростью, чтобы снять табличку, висящую над дверью. Посмотрите на табличку в Inventory. Откройте ящик шкафа справа от кровати. Достаньте из него фотоальбом. Посмотрите на него в Inventory. Посмотрите на фотографию статуи в Inventory. Обратите внимание на номера: 70, 12, 84, 65, 39, 67. Возьмите бумаги, лежащие на кровати. Посмотрите на них в Inventory. Возьмите со шкафчика, стоящего слева от кровати, пинцет. Спуститесь на первый "этаж". Подберите лежащую на полу рядом со столом книгу. Посмотрите на нее в Inventory. Возьмите книгу, валяющуюся справа от дивана. Посмотрите на нее в Inventory. Передвиньте горшок с растением, рядом с камином. Нажмите на кнопку за растением. Вытащите пакетик из камина при помощи пинцета. Посмотрите на пакетик в Inventory. Посмотрите на статую, стоящую в углу. Посмотрите на живот статуи. Воспользуйтесь ключом из пакетика, чтобы открыть статую. Теперь вам предстоит решить еще одну головоломку: расположить по порядку номера, которые были указаны на фотографии, причем в системе исчисления Майя. После того, как вы решите эту головоломку, книжная полка отодвинется, и вы сможете взять очередную коробочку, посланную Malloy. Возьмите ее и посмотрите на нее поближе. Вам надо перевести дату Григорианского календаря в дату Майянского календаря. Вот правильные ответы: September 8 - 4 Ahau; May 20 - 10 Chuen; April 17 - 3 Muluc; July 12 - 11 Men. Посмотрите на открытую коробочку. вы получили еще одну деталь неясного устройства и осколки оникса. Отправляйтесь в Garden house. Возьмите и



откройте посылку. Используйте самоучитель юкатекского языка, чтобы перевести письмо. Прочтите письмо. Используйте осколки оникса на коробочке. Посмотрите поближе на эту комбинацию. Вам надо так разложить оникс, чтобы получилась рамочка, обрамляющая рисунок. Как только вы решите эту загадку, посмотрите на открытую коробочку для получения очередной (последней) детали устройства. Соедините четыре детали устройства и Item #186. Вернитесь в офис. Когда вы будете говорить с Regan, ответьте A (M. St.).

День 9

Из первой комнаты лабиринта можно попасть в секретную комнату. Используйте перочинный нож на потолке. Затем используйте перочинный нож на голове человека, приносящегося в жертву (черная фигура, изображенная на стене). В комнате, куда вы попадете, вы встретитесь с несколькими создателями игры и услышите их изречения. Если вы посмотрите на стекло, то услышите послание, записанное задом наперед. Послание гласит: "Use cash on the blue void". Используйте наличные на пространстве над колонной в центре комнаты. Это вознесет вас к потолку. Теперь можно вернуться в лабиринт. Подберите лист папируса. Итак, вернемся к нашим головоломкам. На этот раз куски головоломки разбросаны по всей комнате. Всего вам надо собрать 14 этих частей. После этого используйте одну из найденных частей на алтаре в центре комнаты. Когда вы уложите все части в нужном порядке, идите в дверь, над которой изображена звезда. Подберите уголь. Вернитесь в первую комнату. Срисуйте карту лабиринта с алтаря на папирус. Снова выйдите в дверь с изображением звезды. Идите до развилки. От развилки идите направо, пока не упретесь в стенку. Идите налево, до конца коридора.

Поверните налево, пройдите вперед и еще раз поверните налево. Посмотрите на труп. Возьмите очки, фонарь, носовой платок и пистолет. Посмотрите поближе на все эти четыре предмета. Вернитесь к развилке. На этот раз идите направо, затем - первый поворот налево, снова налево, направо и вперед, пока не дойдете до белого кинжала. Возьмите кинжал. Вернитесь к развилке. Идите по коридору, все время поворачивая направо, пока не придете к маленькой чашечке.



Возьмите ее. Вернитесь к первой развилке. Идите направо и до конца. Снова идите направо. Идите по коридору, пока не увидите скелет. Посмотрите на него. Возьмите щит. Разрежьте сломанной линзой веревку, удерживающую копье на месте. Возьмите веревку и копье. Вернитесь в первую комнату. Выйдите через дверь, над которой изображено белое солнце. Идите по коридору до развилки. Идите направо и по коридору до конца, пока не выйдете к серебряному клинку. Подберите его. Развернитесь. Идите в первый поворот налево. Идите по проходу, пока не выйдете к голубому молоточку. Подберите его. Развернитесь. Идите два раза налево и два раза направо. После этого идите вперед, до двери. Зайдите в дверь. Используйте молоточек на алтаре. Нажимайте на кристаллы в следующей последовательности: 1) верхний, самый правый; 2) самый левый, четвертый слева; 3) второй слева, третий слева; 4) второй сверху, пятый сверху; 5) нижний, второй справа; 6) второй снизу, третий сверху; 7) оставшийся. Зайдите в дверь, над которой находится изображение звезды. СОХРАНИТЕ ИГРУ! Вам необходимо добраться до противоположной стороны, не свалившись в лаву и не "поймав" огненный шар. Для начала неплохо было бы пригнуться пониже. Дальше все зависит от вашей реакции и мыши. Когда вы выберетесь из залы с огненными шарами, идите по проходу до развилки. От развилки идите вперед до конца. Поверните налево до конца, затем два раза направо и налево. Возьмите золотой кинжал. Развернитесь. Идите направо, налево, еще раз налево. Идите по коридору, пока не окажетесь перед дверью, на которой изображена оса. В Inventory соедините носовой платок с маслом из фонаря, намотайте эту тряпку на копье и зажгите платок при помощи спичек. СОХРАНИТЕ ИГРУ! Зайдите в комнату. Посмотрите на улей над дверью с изображением черного Солнца. Поднесите горящее копье к осиному улью. Обратите внимание на рисунки на стенах. Они являются подсказкой для следующей головоломки. Возьмите плиты из угла комнаты и используйте их на алтаре. Воспроизведите картинку со стены на алтаре. Это очень просто, тем более что части головоломки сами скользят в нужное место, когда их подносишь близко к этому месту и отпускаешь. Выйдите через дверь, над которой нарисована луна. Идите до развилки и поверните направо. Идите налево, затем два раза направо. Возьмите красный кинжал. Развернитесь, идите по коридору до первого поворота налево. Подойдите к двери с изображением кинжала. Откройте дверь и зайдите в комнату. Посмотрите на алтарь и на стену. Используйте один из кинжалов на алтаре. Расположите кинжалы в отверстиях в следующем порядке (слева направо): кинжал с изображением черного Солнца, звезд, Луны, белого Солнца и, наконец, жертвенный кинжал. Зайдите в дверь, над которой изображено черное Солнце. Идите по проходу, пока не доберетесь до двери, на которой нарисован пятиугольник. Зайдите в дверь. СОХРАНИТЕ ИГРУ! Как только вы начнете решать следующую головоломку, потолок станет опускаться. Последствия ваших медленных действий легко предугадать, поэтому старайтесь делать все БЫСТРО. Поверните три раза символ змеи, один раз символ с изображением двух птиц, два раза - голову осы, три раза - клинок и один раз - пятиугольник. Вы провалитесь в очередное помещение. Здесь вас уже ждет старая знакомая! Возьмите рюкзак Regan и посмотрите на него в Inventory. Свалите статую в центре при помощи веревки. Посмотрите на трещину в самом большом осколке статуи. Раскройте пули у себя в Inventory при помощи перочинного ножа. Высыпьте порох в чашечку. Окуните веревку, снятую со скелета, в фонарное масло. У вас получится самодельный фитиль. Положите его в чашку с порохом. Зажгите фитиль получившейся бомбы спичкой. Положите бомбу на трещину. Возьмите кусок статуи и положите его на один из четырех постаментов в углах комнаты. После долгого и продолжительного анимационного фрагмента вновь бразды правления передаются вам в руки. Нажмите на следующие кнопки на панели управления: черное Солнце (в центре, в верхней части), стрелка, указывающая вверх, изображения круга, красная кнопка, стрелка, указывающая вправо, изображение креста, оранжевая кнопка, стрелка, указывающая вниз, изображение треугольника, желтая кнопка, стрелка, указывающая вниз, ромб, зеленая кнопка. Все, поздравляю! Благодаря вашим усилиям мир спасен, сердце любимой девушки завоевано, а Access может выпустить очередную игру про бесстрашного Тех-а, которую, если она, конечно, выйдет, лично я буду ждать с огромным нетерпением. А вы? PRO

Павел Коротов



Broken Sword: Circle of Blood

Полное прохождение игры

На протяжении всей игры вы управляете американским туристом Джорджем Стоббартом, любопытство которого не знает границ, поэтому он не ленится со всеми разговаривать и выспрашивать все до мелочей.

Париж (часть 1)

Возьмите газету и зайдите в кафе, после разговора с официанткой выйдите и отправляйтесь направо по улице. После допроса в кафе познакомьтесь на улице с француженкой Нико (девушка с фотоаппаратом). Поговорите с ней о клоуне и о его жертве до тех пор, пока она не даст вам свой номер телефона. Идите к рабочему и отдайте ему газету. Возьмите из его ящика под тентом инструмент для открывания люков. Вернувшись обратно на площадь перед кафе, идите направо под арку, откройте инструментом крышку люка и спуститесь вниз. В канализации найдите 3 предмета: нос клоуна, тряпочку и зеленый лоскуток. Поднимитесь наружу через другой люк. Покажите визитную карточку инспектора Россо консьержу. Покажите ему лоскуток и спросите о жакете. Попрощайтесь и выходите на улицу через ворота. Под тентом рабочего найдите телефон и позвоните Нико. Идите по улице дальше направо и экран сменится картой Парижа. Выберите “Rue Jarry”.

Поговорите с продавщицей цветов, чтобы уточнить адрес Нико. Если дверь не поддается, поговорите с цветочницей снова. Идите в квартиру Нико. Покажите лоскуток девушке и возьмите фотографию. Покажите ей клоунский нос, поговорите о нем. Выйдя из квартиры, идите по улице налево.

Выберите “Risee du Monde”. В магазинчике покажите торговцу маскарадными костюмами фотографию, расспросите о клоуне, уходя из магазинчика возьмите в подарок электрошок.

Позвоните портному Тодрику и спросите о жакете и о Хане (используйте иконку фотографии). Отправляйтесь в отель Ubu.

В отеле поговорите с пожилой леди, музицирующей на рояле, и покажите ей фото. Попробуйте украсть у консьержа ключ. Спросите у леди о ключе. Когда консьерж уйдет прятать в сейф драгоценности, возьмите ключ. Идите наверх и откройте ключом первую комнату справа. Откройте в ней окно и выберетесь за окно на карниз. Проберитесь по карнизу к окну справа. Не обнаружив в следующей комнате ничего интересного, попробуйте выйти через дверь. Спрячьтесь в шкафу. Когда Хан уйдет, поищите и заберите в брюках, которые оставлены на кровати, ID card и спичечный коробок. Спуститесь вниз в холл и спросите у консьержа о том, что Хан оставил в сейфе, покажите ему ID card. Потом покажите пожилой леди ID card (она вам поможет). Вернитесь в первую комнату, снова выберитесь на карниз и бросьте манускрипт вниз. Уходите из отеля (вас обыщут Флэп и Гидо). Зайдите через арку на черный двор отеля и подберите манускрипт. Вы автоматически окажетесь в квартире Нико. Поговорите с ней о манускрипте. Выйдете из квартиры.

Выберите на карте “Museum”. Зайдите в музей. Рассмотрите треножник в стеклянной витрине. Возвращайтесь в квартиру Нико и скажите ей, что вы отправляетесь в Ирландию. Выберете на карте “Airport”, затем “Ireland”.

Ирландия (часть 2)

Поговорите с мальчиком у паба о профессоре Peagram и о раскопках. Зайдите в бар. Поговорите с





горьким пьяницей в углу, попрощайтесь с ним. Подождите, пока он начнет делать из проволочек ловушку для кроликов и оставит ее на столе. БЫСТРО схватите ее, когда он чихает. Поговорите со странным нервным Фитцжеральдом, сидящим за круглым столиком, перед которым лежит маленькая коробочка. Поговорите с завсегдатаями паба о раскопках, Пиграме, Фитцджеральде, пока не исчерпаете эту тему. Купите им пива за свой счет. Пока один из них пьет, стащите у него из под локтя зеленое полотенце. Снова спросите Фитцджеральда о раскопках. Выйдите на улицу и спросите мальчика о Фитцджеральде. Вернитесь в бар и продолжите допрос Фитцджеральда, потребуйте отдать алмаз. После того, как Фитцджеральд уйдет и в бар вбежит мальчик, выйдите наружу. Рядом с дверью бара открылся переключатель энергии (крышка слетела после аварии), поверните его и таким образом отключите пивной насос. Вернувшись в паб и допив пиво, закажите еще. Покажите владельцу паба ID card. Начните чинить моечную машину: выньте вилку из розетки, обмотайте ее прово-



лочкой, вставьте обратно. Идите в дверь за стойкой, спуститесь в подвал, нащупайте в темноте рычаг и поверните его. Выйдите на улицу, откройте квадратный люк, снова через бар спуститесь в подвал и найдите алмаз и фонарик. Намочите под струей воды полотенце. Покиньте паб и идите направо к замку. Расскажите фермеру о происшествии с Фитцджеральдом, когда он уйдет, вскарабкайтесь на стог, вставьте инструмент для открывания люков в щелку в стене, заберитесь на стену замка. Чтобы отвлечь козла, идите к отверстию, ведущему в подземелье (справа), потом БЫСТРО вскакивайте на ноги и воздействуйте на плужный лемех слева. Спуститесь в подземелье, найдите штукатурку. Уроните каменного идола, потом поднимите его и исследуйте отпечатки на песке. Насыпьте в ямки штукатурку, положите сверху мокрое полотенце (если полотенце высохло, вернитесь в бар и намочите его снова). Выньте гипсовую копию из песка и приложите к отверстиям в стене. Войдите в секретную комнату.



Париж (часть 3)

Покажите Нико алмаз. Выйдя из ее квартиры, отправляйтесь на "Police Station". Спросите у сержанта Му о спичечном коробке, о Марке. Отправляйтесь в "Hospital". В госпитале спросите у девушки в приемной о Марке, покажите ей ID card. В коридоре выньте вилку полотера из розетки, после того, как служащий отвлечется, подойдите к двери рядом с полотером и возьмите белый халат. Зайдите в палату и поговорите с медсестрой Грендель. Она даст вам прибор для измерения давления. Вернитесь в приемную и поговорите с докто-

ром, вернитесь в палату. Поговорите с крайним пациентом справа, потом с вашим помощником Бенуаром. Отдайте Бенуару прибор и велите измерить давление (правая иконка с лицом пациента). Идите направо в комнату Марке и говорите с ним. После всех приключений и бесед с Нико, отправляйтесь в музей. В музее поговорите с Лобино о манускрипте и всем-всем-всем, пока он не скажет вам об Испании. Когда охранник не смотрит в вашу сторону, потяните за цепь и откройте окно. Пока он будет закрывать его, БЫСТРО спрячьтесь в саркофаг мумии. Ночью, когда грабители услышат вас, спрячьтесь за тотемный столб и толкните его.

Выберите на карте "Montfaucon". Подойдите к жонглеру на площади и предложите пожонглировать. Потом поговорите с жандармом и покажите ему клоунский нос. Снова вернитесь к жонглеру и предложите пожонглировать, одев красный нос. Когда жандарм и жонглер уйдут, с помощью инструмента откройте люк и спуститесь в подземелья. Исследуйте три замурованные арки в стене рядом с лодкой. С помощью инструмента расковыряйте штукатурку в крайней правой, ударив несколько раз инструментом, вы сломаете механизм и войдете внутрь (есть другой способ: исследовать механизм, зайти на лодку и, вращая лебедку, освободить цепь, сойти на берег, взять крюк на конце цепи и соединить с механизмом, зайти снова на лодку и повернуть лебедку). Зайдите в секретную дверь и подойдите к просвету в стене, подсмотрите сквозь дыру за тайной встречей, посмотрите в дыру снова, чтобы убедиться, что все ушли. Спуститесь в зал, поставьте треножник в центр круга, положите на него алмаз.

Поговорив с Нико, отправляйтесь в Испанию.

Испания

Используйте прибор для измерения давления на основании шланга садовника (около окна). Войдите в дом. Спрячьтесь за доспехами рыцаря. Поднимитесь по лестнице, поговорите с графиней обо всем. В склепе возьмите Библию с аналоя, исследуйте его, поговорите об этом с графиней. Поговорите с графиней, пока Лопес ходит за шахматами. Решите головоломку: епископ (слон) должен оказаться наверху, рыцарь (конь) - в середине, король - внизу. Возьмите чашу. После возвращения в Париж и разговора с Нико отправляйтесь в Сирию.



Сирия

Идите в маленькую арку справа от торговца кебабами, поднимитесь по лестнице и покажите торговцу коврами спичечную коробку. Поднимитесь в клуб Alamut и попытайтесь зайти в туалет. Попытайтесь прочесть табличку на двери. Спросите таксиста Ултара о табличке на двери и покажите ему фотографию Хана. Вернитесь на улицу, посмотрите и поговорите с продавцом кебабов. Поговорите с мальчиком Ниджо из лавки старьевщика о продавце кебабов. Предложите мальчику красный шар и скажите "да" во время разговора о нем. Снова поговорите с продавцом, скажите ему "волшебную фразу". Вернитесь на улицу и поговорите с мальчиком. Вернитесь в клуб и отдайте щетку немому владельцу. Одним ключом откройте туалет, вторым - шкафчик для полотенца. Заберите полотенце. Вернитесь к лавке старьевщика. Мальчик должен играть с мячом. Погладьте кошку и быстро позвоните в звонок на столе. Поднимите разбитую статуэтку и обмотайте тряпочкой. Продайте эту статуэтку американскому туристу. Вернитесь в клуб и предложите таксисту 50 $. Помогите починить грузовик с помощью полотенца. Когда вы приедете в Bull's Head, отломите веточку от куста, соедините с полотенцем и положите на краю разлома, спуститесь по полотенцу вниз. Исследуйте щель в скале, пока не найдете кольцо, и потяните его. Войдите в храм в скале, исследуйте тело Клаузнера, изображение Бафомета и надпись на латыни. Не лгите Хану (выбирайте все время иконку ангела). Скажите, что вы хотите, умереть как человек. Когда он предложит пожать ему руку, БЫСТ-





РО возьмите электрошок и БЫСТРО спрыгните с утеса (влево).

Париж

После разговора с Нико отправляйтесь в церковь Montfaucon. Зайдите в церковь и покажите чашу священнику. Пока он ее чистит, исследуйте все могилы (вы должны найти шестого тамплиера). Посмотрите на свиток в руках статуи, вложите в концы свитка линзы, посмотрите на витраж. Поговорите снова со священником и заберите чашу. Отправляйтесь в музей и поговорите с Лобино о Бафомете. Отправляйтесь на раскопки храма Бафомета в Istitute Nerval. Спуститесь в вестибюль, попробуйте зайти в правую дверь, спросите ключи у охранника. В туалете возьмите мыло и сделайте отпечаток ключа, соединив его с куском мыла. Положите немного штукатурки и подставьте кусок мыла под струю воды, потом под сушилку. Верните в вестибюле ключи охраннику. Выйдя на улицу, попытайтесь покрасить поддельный ключ в ведерке с краской. Спуститесь снова и позвоните Нико. Вернитесь к маляру и позовите его к телефону. В его отсутствие покрасьте поддельный ключ. В вестибюле исследуйте термостат на левой стене, спросите охранника о нем. Переключите термостат, станет холодно, охранник оденет перчатки. Снова возьмите у него ключи и зайдите в туалет. Замените один ключ на фальшивый. Отдайте ключи охраннику (он не почувствует подделки, так как одел перчатки). Позвоните снова Нико, оставив охранника с маляром на улице, спуститесь в вестибюль, откройте левую дверь, спуститесь на мозаичный пол и поставьте чашу около идола в месте сходящихся узоров. После разговора с Нико отправляйтесь в Испанию.

Испания

Из служебной комнаты возьмите зеркальце. Поговорите с графиней. В склепе рассмотрите подсвечник под потолком. С помощью шеста закройте окно. Привяжите к концу шеста тряпочку и зажгите ее от огонька левой свечи. Зажгите большую свечу и вы получите каменный ключ. Возьмите Библию. Вернитесь в дом и отдайте ее графине. Поговорите с ней о надписях на могиле шестого тамплиера. В саду поговорите с Лопесом о колодце и как его найти. Отломите веточку от дерева рядом со служебной пристройкой (там, где вы раньше пережали шланг) и покажите ее Лопесу. Откопайте колодец. Спуститесь вниз и рассмотрите львиную голову, нажмите на пасть. НЕМЕДЛЕННО отпрыгните (кликнув в левой части экрана). Исследуйте открывшийся проем. Выйдите на свет и с помощью зеркала пошлите солнечный лучик в темный проем. Подойдите к нему снова, на ощупь найдите дыру для ключа,потом используйте каменный ключ из подсвечника. Войдите в секретную комнату. После возвращения в Париж, Джордж должен отправиться в Шотландию вместе с Нико.

Поезд

Попробуйте выйти из купе. После визита контроллера попробуйте снова выйти из купе. Идите налево, пока не наткнетесь на Гидо. Возвращайтесь в купе. Зайдите в соседнее купе и поговорите с толстяком. Откройте окно и выберитесь на крышу. Идите по крышам вагонов направо и спуститесь по лесенке в багажный вагон. Когда Гидо будет выброшен из поезда, БЫСТРО дерните стоп-кран слева от вас. Поговорив с Ханом, потом с Нико, выйдите из вагона через дверь.

Шотландия

Войдите в полуразрушенную церковь, поверните ручку на колесе механизма. Вы сломаете его и сможете собрать несколько предметов: 2 зубчатых шестеренки (одна - в механизме, другая - в куче мусора), ось, ручку и пр. Вставьте обе шестеренки в глаза демона, ручку - в его пасть и крутаните ее. Войдите в часовню и идите к дальнему выходу. Оказавшись между Гидо и Великим Мастером, схватите БЫСТРО факел со стены и бросьте на дальнюю кучу пороха. PRO

Антон Полевой





3D игры и инстинкты

В начале этого года на самой, пожалуй, презентабельной тусовке разработчиков компьютерных игр - Computer Game Developers Conference - самым распространенным выражением было "3D is cool" (3D - это круто). Буквально все разработчики, с которыми мне довелось пообщаться, в один голос говорили о том, что год 1996 изменит игры, и вот-вот свершится революция, и 3D войдет в нашу жизнь навеки. Больше половины создателей библиотек для программистов, имевших стенды на конференции, показывали 3D engines. Все внимали речам Майкла Айбраша про то, как устроен engine, использующийся в Quake. Число же объявленных 3D-игр и вовсе оказалось за пределами разумного.

Сейчас конец 1996 года. Революция 3D так и не произошла. Число дрянных 3D-игр не поддается учету. А все так хорошо начиналось...

В 1992 году, задолго до появления на игровом небосклоне сверхновой звезды под названием DOOM, вышла игра Ultima Underworld. Реальный 3D-мир (в DOOM, если кто не знает, мир двумерный), моделирование освещения, превосходный сценарий. Но, самое главное, в нее было интересно играть. Я помню, как провел с этой игрой почти неделю, забросив работу и играя с перерывами только на сон и еду. 3D-технология просто подчеркивала мир, делала его более близким игроку. Ты как бы погружался в другую реальность, совершенно непохожую на наш мир, и оттого более интересную. Итог закономерен: в течение пары лет игра (и ее продолжение - Ultima Underworld II) держала первое место в разделе Best Role Playing Game в журнале Computer Gaming World. После чего ее сменила не менее интересная Betrayal at Krondor, а теперь Anvil of Dawn. С тех пор, по-моему, ни одна 3D-игра (за исключением, может быть, DOOM) не подошла к тому уровню погружения в игровой мир, какой был в Ultima Underworld.

Я привел этот пример в основном для того, чтобы проиллюстрировать, что технология должна быть оберткой для мира игры, а не наоборот. Если посмотреть на все последние 3D-игры (по крайней мере, те из них, что позволяют редактировать уровни), получается парадоксальная ситуация. При создании игры разработчики ПОДГОНЯЮТ игровой мир под ограничения своего engine, а не наоборот, т. е. создается ситуация, при которой жертвуется играбельностью ради технологии. С одной стороны, понятно стремление разработчиков сделать игру, о которой можно сказать издателям: "Видите, мы сделали игру, используя новейшие технологии". Но единственный результатом подобного подхода может быть только еще одна дрянная игра, в которую надоедает играть через полчаса.

Сейчас мы (TS Group Inc.) работаем над созданием гоночной игрушки, где можно будет строить свои трассы и уничтожать противников. И мне приходится смотреть на многие автомобильные симуляторы, которые сейчас разрабатываются другими компаниями. Первое впечатление: все стараются перещеголять друг друга в объеме видео, количестве передач на автомобиле, количестве внешних видов. Число опций приближается к абсурдной бесконечности. При этом самой ИГРЫ нет. Конечно, вы можете поездить на разных машинках, но где же то, что создает напряжение и заставляет игрока воспаленными глазами всматриваться в монитор, ожидая нового изгиба дороги. Этого просто нет. В погоне за САМЫМ РЕАЛИСТИЧНЫМ СИМУЛЯТОРОМ разработчики забыли, что они делают ИГРУ. А



автомобили в жизни все равно будут реальнее.

Когда я сравниваю старые игрушки с новыми, кажется, что выглядят они безусловно лучше, но играть в них зачастую совершенно неинтересно, по сравнению с теми временами, когда не было Full Motion Video, Super 3D engines и т. д.

Не поймите меня неправильно, я приветствую новые технологии, но нельзя же делать игры, в которых кроме этих самых технологий ничего нет. И если вы хотите сделать новую игру, сначала представьте мир, в котором происходит действие, а потом спросите себя: “Какая технология лучше передаст мой мир?”. Помните при этом, что игроку не нужен реальный мир - ему нужно что-то более интересное, чем реальность. Ему нужен не еще один 3D или 2D engine, а игра, в которую хотелось бы играть.

Именно отличия игрового мира от обычного и интересны игроку, а отнюдь не сходства. Гораздо увлекательнее исследовать мир, который игроку неизвестен, нежели суррогат мира, где он живет. Игры, как книги и фильмы, должны давать тот опыт, который человек не может получить в реальной жизни. Например, возьмем DOOM. Это игра, ничуть не устаревшая на протяжении четырех лет только потому, что технология в ней была вторична. На первом месте стояло противостояние программы и самого сильного человеческого инстинкта - инстинкта выживания. Конечно, технология была очень хороша для 1993 года, но вряд ли она лучше, чем в последних клонах DOOM. Однако нигде после DOOM (ну и, конечно, DOOM II) не было того напряжения, заставляющего людей вздрагивать, услышав в темноте рык импа.

Еще одна проблема состоит в том, что сейчас многие компании продают «продукт», а не игру. Игры больше не создаются гейм-дизайнерами. Они делаются теми, кто отвечает за маркетинг. И если этот человек говорит: “Сейчас мода на 3D, давайте делать 3D-игру”, для него совершенно третьестепенно, что в «продукт» неинтересно будет играть. Он думает только о том, что именно эта мода на 3D поможет отвоевать кусочек места на полке в магазине и, соответственно, продать больше копий игры.

Именно это и привело к тому, что во второй половине этого года произошли несколько событий, довольно точно отражающих ситуацию в индустрии: Сид Мейер (создатель Civilization) покинул MicroProse, Крис Робертс (создатель Wing Commander) ушел из Origin, и, наконец, сам Джон Ромеро (DOOM, DOOM II, Quake) ушел из id Software.

Сейчас они организуют новые компании и заявляют о своих планах на следующий год. Я верю, что именно новые компании и являются той силой, которая сможет вернуть былой блеск компьютерным играм, утраченный за последние годы. Я надеюсь, что в 1997 году появятся первые 3D-игры, в которых технология отойдет на второй план и уступит место ИГРЕ.

P.S. К моменту, когда я начал писать эту статью, я увидел демо игры Tomb Raider (Eidos Interactive). Игры, которая, может быть, станет первой ласточкой нового поколения 3D-игр, где игровой мир по-настоящему интересен, а действие достаточно напряженно, чтобы продержать вас у монитора от начала и до самого конца игры. PRO

Сергей Титов





ТЕХНОЛОГИИ В КОМЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ:

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО СОВРЕМЕННЫМ ИГРОВЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ

Общеизвестно, что успех компьютерной игры на рынке в первую очередь определяется ее игровой идеей, содержанием и дизайном. Именно на эти качества обращает внимание и издатель, принимая решение о разработке игры собственными силами или заключая договор с командой разработчиков.

В то же время в каждой игре есть одна "второстепенная" деталь - это технология, на которой она базируется. Например, в ролевых играх и стратегиях ключевой технологией являются поведенческие алгоритмы, в стрелялках - быстрая трехмерная графика. Почти любая игра использует технологию микширования звуков, идущих от разных источников. Командная игра нуждается в технологии для работы в сети или через Интернет. Некоторые игры запоминаются на многие годы только благодаря тому, что в них впервые использовалась новая революционная технология.

Обычно после определения жанра, сценария и общего дизайна начинается разработка базовой технологии или нового энжина (от английского слова engine), как говорят многие программисты. И это естественно, так как разработка энжина параллельно, а тем более в последнюю очередь, требует от коллектива дизайнеров очень сильного и ясного видения, что, как и почему происходит в игре. Хотим мы того или нет, но большинство разработчиков не обладает таким уровнем воображения. А в результате может получиться так, что закладываемые в технологию параметры окажутся неприемлемыми, и игра вообще не увидит свет. Вот поэтому проектирование большинства современных продуктов начинается с разработки энжина. После того, как он готов, или почти готов, гораздо легче совершенствовать gameplay и все, что доставляет удовольствие в игре, так как можно задействовать метод "проб и ошибок". Правда, в таком случае разработка игры сильно затягивается, так как на энжин уходит от полгода до года, и к этому затем обязательно нужно добавить как минимум 6 месяцев на дизайнерскую шлифовку игрового момента. Параллельно, как в энжин, так и в сам код игры, вносится много изменений и даже многое выбрасывается, как вследствие устаревания, так и за ненадобностью. Не стоит забывать и экономическую сторону дела. Разработка энжина собственными силами может съесть изрядный кусок бюджетного пирога. Да и соответствующих специалистов найти весьма непросто.

Как же выйти из этого тупика "долгостроя" и дороговизны ? Как сделать разработку игры более динамичной и приблизить час, когда долгожданный диск окажется в CD-ROM-приводе компьютера? Помощь в решении данной проблемы пришла оттуда, откуда ее совсем не ждали. Многие крупные компьютерные компании заинтересовались разработкой технологий для компьютерных игр и предлагают их сейчас для использования в коммерческих играх либо бесплатно, либо за небольшую плату. В течение некоторого времени разноликая, но сплоченная команда разработчиков игр по всему миру весьма скептически относилась к этим попыткам извне вмешаться в заведенный ритуал приготовления энжина, резонно полагая, что чужаки слабо представляют себе девелоперскую кухню, и поэтому попытки их обречены на провал. Мало кто из разработчиков откликнулся в 1994 году на графический инструментарий WinG и инструментарий трехмерной графики 3DR. Но в уходящем 1996 году ситуация, сначала робко, а затем повсеместно стала меняться. Успех Windows'95 на домашнем рынке, потребность в поддержке все большего числа графических ускорителей и звуковых карт сделали свое дело. Сейчас использование таких технологий, как Direct 3D, RDX или Smacker уже не кажется чем-то невероятным, а использование DirectDraw, похоже, становится нормой.

В эксплуатировании готовых технологий есть еще один существенный нюанс. Применяя передовую технологию, молодая команда разработчиков, делающая первую игру, уравнивает свои шансы с теми, кто впереди, экономит время и средства на долгом и тернистом пути к успеху.

Используемые в игре технологии условно можно разделить на следующие группы: быстрая плоская или трехмерная графика, микширование звуковых



МИФ О ВТОРОСТЕПЕННОСТИ

эффектов, сетевая поддержка (multiplay) и алгоритмы поведения (AI).

ПЛОСКАЯ ГРАФИКА

Как никакая другая компьютерная программа, игра нуждается в быстром выводе на экран, быстрой горизонтальной прокрутке и многих других эффектах.

Базовый уровень поддержки плоской графики предоставляет технология DirectDraw, входящая в состав инструментария DirectX от Microsoft. Как следует из названия, эта технология обеспечивает прямой доступ к видеопамяти при работе в Windows'95 или Windows NT 4.0. Таким образом, программист, использующий DirectDraw в среде Windows, получает такие же широчайшие возможности, как и до этого в среде DOS. Однако это всего лишь одно из лежащих на поверхности очевидных преимуществ DirectDraw. Эта технология поддерживает как кооперативный видеорежим, когда игра в окне делит процессорное время и площадь с другими программами, так и набор монопольных видеорежимов, когда вывод на экран другим приложениям запрещен. Среди монопольных видеорежимов появился, наконец, “нестандартный” режим 320 на 240 точек, так горячо любимый программистами-игровиками. Кроме того, DirectDraw позволяет использовать аппаратную горизонтальную и вертикальную прокрутку, вывод изображения во время обратного хода луча. Самой мощной чертой DirectDraw является поддержка большинства современных видеокарт с графическими и полигонными ускорителями. По существу, DirectDraw представляет собой тонкий программный слой между графическим энжином и видеокартой. Если же затребованные аппаратные возможности отсутствуют, DirectDraw осуществляет их программную эмуляцию. Сразу оговорюсь, что эта технология не для начинающих программистов. Хотя написать вывод на экран с использованием DirectDraw не так уж сложно, добиться оптимального быстродействия на каждой конкретной системе, куда будет устанавливаться игра, весьма непросто. Мощь DirectDraw состоит как раз в огромном количестве поддерживаемых ею видеокарт. В том случае, если эти возможности эмулируются программным путем (а DirectDraw выдает подобного рода диагностику), следует семь раз подумать и поэкспериментировать, стоит ли воспользоваться эмуляцией или написать собственный энжин для этого случая. Вот две типичные ситуации, где можно потерять производительность:

- использование горизонтальной прокрутки, а также чрезмерное использование вторичных поверхностей, когда не хватает наличной видеопамяти (о быстродействии в этом случае лучше забыть);
- произвольный доступ к видеопамяти для старых видеокарт, не имеющих буфера прямого доступа (механизм переключения видеобанков сводит на нет всю производительность).

Технология DirectX входит в состав компилятора MS Visual C/C++, начиная с версии 4.1, ее можно найти также в составе MSDN. Самую свежую версию DirectX можно скачать по адресу http://www.microsoft.com/mediadev (объем около 80 мегабайт!).

Подходящим решением для начинающих может стать использование технологии RDX (Realtime Display miXer) фирмы Intel. Это бесплатная технология, которую можно скачать по адресу http://www.intel.com/ial в разделе Мультимедиа. RDX базируется на технологии DirectDraw и предоставляет интерфейс более высокого уровня, подходящий для большинства плоских, спрайтовых игр. По сути, это среднеуровневый энжин для работы со спрайтами, фоновыми картинками, видеороликами и таймерами, используемыми для их запуска.

Для тех, кто продолжает разрабатывать игры для ДОС, подойдет единственная российская технология GamBit от фирмы “Никита”. Инструментарий обеспечивает интерфейс из языка С для работы с плоской графикой, содержит набор утилит для конвертации в собственные форматы. Скачать бесплатную версию GamBit Free, содержащую все необходимое для написания игры в виде 150 функций и нескольких утилит, и получить дополнительную информацию о других версиях можно, заглянув на WWW-узел http://www.nikita.vest.msk.ru.

Еще одним узким местом при использовании гра-



фики является скорость считывания с диска CD-ROM. Для обеспечения необходимого быстродействия видеоролик приходится сжимать и хранить на компакт-диске в упакованном виде. И хотя на рынке сейчас достаточно много кодеков, единственной получившей широкое распространение среди разработчиков игр технологией является Smacker фирмы RAD Software. Smacker позволяет сжать видеоролик в формате FLC в 4-16 раз. Он поддерживает все популярные операционные системы: DOS, Windows 3.1, Windows'95, Windows NT, MacOS. И хотя эта технология отнюдь не бесплатная (стоимость лицензии на одну коммерческую игру примерно $3000), о ее выдающихся достоинствах, совмещающей высокую степень сжатия с сохранением приемлемого качества изображения и рекордно быстрым выводом на экран, свидетельствует следующий выборочный перечень как вышедших, так и еще разрабатываемых использующих ее игр: Mech Warrior II, WarCraft II, Diablo, Gene Wars, Dungeon Keeper, TEKWAR, WitchHaven, Lords of the Realm II, Prisoner of the Ice, Formula One Racing, Sim City 2000. Ближе познакомиться с этой технологией и бесплатно скачать утилиту воспроизведения и конвертирования видеороликов в собственный формат можно, заглянув на WEB-узел http://www.radgametools.com.

ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА

Хотя на рынке сейчас имеется несколько достойных внимания технологий для работы с трехмерной графикой, большинство программистов предпочитает разрабатывать собственные трехмерные знжины для новых игр. Объем вычислений при работе с трехмерной графикой таков, что только идя на различные ухищрения при конструировании трехмерного мира, можно добиться приемлемого быстродействия. В одном случае это достигается за счет отсутствия перспективы и неподвижной камеры (Little Big Adventure), в другом - за счет использования полигонов специальной ориентации в виде стен и потолков (Doom), в третьем - за счет предварительного запоминания структуры мира и его видимой части в двоичном пространственном дереве, использования пирамидальных текстур и предварительного просчета матриц освещенности (Quake). И эта ситуация, видимо, не скоро изменится, так как во многих случаях применение универсальных трехмерных технологий не обеспечивает должного быстродействия. DirectX содержит в своем составе технологию трехмерной графики Direct3D, которую можно уже сейчас использовать в некоторых жанрах игр. Как и DirectDraw, эта технология не для новичков, и требует специальных знаний и основательной работы с литературой по трехмерной графике. Проще всего освоить Direct3D программисту, который уже однажды написал свой трехмерный знжин. Основная ценность Direct3D на сегодняшний день состоит в том, что она использует аппаратные возможности большинства видеокарт с полигонными ускорителями. В этом случае достигается более чем достаточная производительность. При разработке собственного энжина следует учесть это обстоятельство, используя в этом случае технологию Direct3D вместо собственной.

РАБОТА СО ЗВУКОМ

Стандартный набор операций со звуком включает микширование нескольких звуковых эффектов одновременно, создание “пространственного звука”, а также воспроизведение MIDI-музыки и звуковых аудиодорожек с компакт-диска. Лидирующей технологией по количеству использований в коммерческих играх для DOS является технология Miles Sound System. Эта технология продается как отдельно, так и вместе со Smacker. Набор функций для исполнения звуковых эффектов в форматах MOD, VOC и CMF имеется в инструментарии GamBit.

В среде Windows 3.1 подходящим средством, наряду со стандартными функциями API, является инструментарий WaveMix, который можно найти в MSDN.

Для Windows'95 и Windows NT базовый уровень предоставляет технология DirectSound, входящая в состав DirectX. Более высокий уровень поддержки пользователя обеспечивает инструментарий RSX (Realistic Sound eXperience) фирмы Intel, который можно бесплатно скачать с WWW-узла http://www.intel.com/ial



СЕТЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

Использование сетевой поддержки в игре сейчас становится почти обязательным условием для успеха. Считается, например, что значительную лепту в невероятную популярность Doom внес прекрасно построенный алгоритм deathmatch. Наилучшее на сегодняшний день решение для написания сетевой поддержки в среде Windows'95/Windwos NT 4.0 - это технология DirectPlay, входящая в состав DirectX. Хотя специалисты утверждают, что средство Winsock фирмы Microsoft может делать все то же самое плюс много чего дополнительного, простота и универсальность не в ущерб быстродействию ставит DirectPlay вне конкуренции. Вы можете организовать игру как в сети, так и по модему или в Интернет.

ПОВЕДЕНЧЕСКИЕ АЛГОРИТМЫ

Увы, на сегодняшний день не существует не только универсальной технологии, но даже и подходящего учебника по применению искусственного интеллекта в играх. Впрочем, растущая популярность стратегических игр должна изменить ситуацию к лучшему. Ведь на выработку "умных" и в то же время высокопроизводительных алгоритмов тратится очень много времени при разработке игры. Вниманию разработчиков можно предложить, пожалуй, самый обширный FTP-архив полезных вещей для разработки компьютерных игр http://x2ftp.oulu.fi/pub/msdos/programming/ai/. Здесь можно найти и руководство для начинающих, и основные понятия, и примеры кода. Чрезвычайно полезно также подписаться на специализированную конференцию USENET comp.ai.games.

И, наконец, в заключение нельзя не сказать еще об одной технологии от фирмы Intel, правда другого свойства. В новых процессорах этой фирмы появятся дополнительно 57 команд под общим названием MMX. Эти команды оперируют с блоками 64-битовых данных. Благодаря тому, что они способны выполнять одновременно одинаковые операции с восемью байтами, с четырьмя 16-разрядными словами или двумя 32-разрядными словами, появляется уникальная возможность повышения производительности разрабатываемого собственными силами энжина. Значительного повышения производительности (как правило, в несколько раз) удается достичь при написании алгоритмов компрессии и декомпрессии видео- и аудиоданных, склеивания полупрозрачных изображений, распознавания речи и многих других. Многие специалисты считают, например, что при разработке трехмерной графики за счет использования MMX можно добиться такого же быстродействия на компьютере с обычной видеокартой, что и на компьютере, содержащем недорогой полигонный ускоритель. Полную документацию по программированию MMX можно скачать с уже упоминавшегося WEB-узла фирмы Intel. Не забудьте также скачать чрезвычайно полезное руководство по оптимизации кода на ассемблере для разных типов процессоров под довольно незамысловатым наименованием AP526.PDF .

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Все, наверное помнят, что появление технологии звука в кино полностью изменило облик "великого немого", а затем уж появление цвета превратило его в самое массовое искусство уходящего двадцатого века. Новые технологии в игровой индустрии изменяют и революционизируют практически все жанры компьютерных игр, придавая им фантастическую правдоподобность и невороятную привлекательность.

Очевидно, что технология, эта "второстепенная деталь" в дизайне игры, сможет превратить компьютерные игры в самое массовое искусство двадцать первого века. Ждать осталось совсем немного - 4 года.

Александр Округ
alex@newtech.nikita.msk.su

На картинке изображены (слева направо): David Perry (Shiny Entertainment), Will Wright (Maxis), Sid Meier (Firaxis Software), Chris Roberts (Origin), Frederick Raynal (Adeline), Peter Molyneux (Bullfrog), Alexei Pajitnov (Microsoft Games Group), Tom Zito (Digital Pictures).

NovaLogic

Компания NovaLogic специализируется на разработке и выпуске интерактивного software для ПК, а также видеоигр. Основатель компании - Джон С. Гарсиа - начиная с 1985 года, направлял развитие NovaLogic, прошедшей длинный путь от маленькой фирмы, выпускавшей версии популярных аркадных игр, до одного из крупнейших издателей оригинальных CD-ROM, преимущественно собственной разработки. Компания неизменно применяет в своих продуктах самые новые технологии, помогающие достичь максимального реализма. NovaLogic сотрудничает с такими фирмами, как Nintendo, Sega of America, Broderbund, Disney Software и Electronic Arts. Electronic Arts выступает в качестве дистрибьютора продукции NovaLogic в США и Канаде.

Джон Гарсиа президент и управляющий компанией NovaLogic начал заниматься компьютерным software в начале 80-х годов в Калифорнии. Работая в Datasoft, он программировал бестселлер того времени - Apple II-версию игры Zaxxon. Позднее Джон возглавил коллектив из 22 программистов и руководил созданием более чем 40 software-продуктов. Джон Гарсиа имеет диплом бакалавра гуманитарных наук по специальности "психология" от университета ДеПол, а также диплом Лондонского Кинематографического училища. Он провел несколько лет в Европе и на Ближнем Востоке в качестве кинематографиста, причем среди его работ имеются как рекламные киноленты, так и документальные фильмы. И наконец, в 1985 году Джон Гарсиа основал компанию NovaLogic.

Джон убежден, что ключ к успеху в компьютерных и видеоиграх - это интерактивность. Под его руководством NovaLogic и в дальнейшем будет усиливать интерактивный аспект своих игровых продуктов, используя растущие возможности ПК и игровых приставок и создавая еще более реалистичные виртуальные окружения в реальном времени.

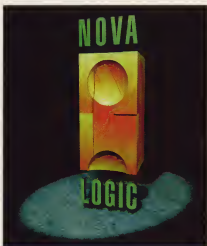
Перечислим известнейшие продукты:

Rocketeer - полет человека на ракете, по мотивам одного из диснеевских мультфильмов.

WolfPack - Симулятор подводной лодки времен II Мировой войны. Игра вышла в форматах под DOS и Macintosh.

Ultrabots - 3D бои с роботами.

Comanche - 3D боевой вертолетный симулятор с 50 увлекательными миссиями.



**NovaLogic Inc.
26010 Mureau Road,
Suite 200, Calabasas,
CA 91302, USA
Tel: (818) 880 1997
Fax: (818) 880 1998**

Comanche: Over the Edge - 40 новых миссий с новыми элементами, такими как погодные условия, отражения в воде и т. д.

Comanche CD - Включал предыдущие продукты Comanche плюс 10 дополнительных миссий.

Armored Fist - 3D-танковый тренажер. Формат: MS-DOS флоппи и CD-ROM.

Werewolf vs Comanche 2.0 - 3D-вертолетный симулятор с коллективным режимом.

Comanche Mac и Comanche SNES - наиболее популярная игра компании в двух новых форматах: Macintosh CD-ROM и Super Nintendo Cartridge.

BlackFire - вертолетный симулятор для Sega Saturn.

История компании:

1985 - основание компании.

1989 - Novalogic выпускает свой первый оригинальный продукт - Wolfpack.

1992 - первый опыт применения 3D-графической технологии Voxel Space, обеспечивающей больший реализм, чем любая другая нынешняя графическая технология.

1993 - Novalogic объявляет о намерении продавать лицензии на технологию Voxel space другим компаниям.

1994 - образуется европейская дочерняя компания - NovaLogic Ltd., распространяющая продукцию NovaLogic и лицензии на нее на европейском континенте.

1994 - выпускается Armored Fist, первый танковый симулятор, созданный при помощи технологии Voxel Space.

1994 - выпускается Wolfpack for Macintosh - первый продукт компании для Macitosh.

1995 - выпускается Werewolf vs Comanche 2.0.

1995 - выпускается Comanche for Macintosh, Comanche SNES для Nintendo и BlackFire для Sega Saturn.

1996 - компания объявляет о намерении выпустить F-22 LightningII, Comanche 3, Armored Fist 2 и Werewolf vs Comanche 2 Mac - все эти продукты намечены к выпуску в конце 1996 года.

За последние годы компания удостоена многочисленных премий: Editors Choice Award за Comanche от PC Games Magazine, премия Golden Triad за Comanche от Computer Games Review. Игра Comanche признана Electronic Flight Group "самой новаторской" и с "лучшей графикой". Video Games & Computer Entertainment признает Comanche "Лучшим симулятором". Tilt Magazine присуждает премию Tilt D'Or за игру WolfPack. Еще премия Golden New Media Invision за Comanche CD, премия Electronic Industries Association/Consumer Electronics Show за Comanche CD на летней выставке CES в 1994 году и премия за Armored Fist CD на зимней выставке CES в 1995 году.

Cryo Interactive Entertainment является разработчиком многих компьютерных игр, известных во всем мире, например, Dune, Lost Eden, Dragon Lore и Mega Race (1 и 2). Помимо предоставления своих разработок игровой индустрии с представителями смежных сфер: например, компания id3D (с участием Publicis, вторым по величине рекламным агентством во Франции), Dark Horse Comics (с четвертым по величине издателем комиксов в Virgin Interactive Entertainment и Aeon Flux для Viacom New Media. В 1996-1997 годах Cryo намерена выпустить под своим собственным именем 10 релизов, в том числе Dragon Lore 2, Versailles 1685, Riverworld и Atlantis. Для

Cryo Interactive Entertainment

таким крупным издателям, как Virgin Interactive Entertainment и Viacom New Media, Cryo также издает свои собственные игры.

Компания основана в 1992 году тремя опытными профессионалами своего дела:

Жан-Марсьяль Лефранк, управляющий директор, ранее был дистрибютером SEGA во Франции, затем работал в Virgin Loisirs.

Филипп Ульрих, творческий директор, в 1982 году основал Ere Informatique и выпустил Captain Blood (Overseas award, 1986). Перешел на работу в Virgin Loisirs в 1989 году.

Реми Эрбуло - президент и директор по исследованиям и развитию. За последние десять лет руководил созданием свыше 15 игр, в том числе Dune.

В 1995 году головой оборот компании составил 6,4 миллиона фунтов, в 1996 году оборот возрос уже до 9 миллионов фунтов.

Главный офис Cryo находится в Париже, штат составляет 170 сотрудников - дизайнеры графики, гейм-дизайнеры, программисты, музыканты и специалисты издательского дела. В четвертом квартале 1995 года 20% акций компании Cryo было приобретено одной из крупнейших во Франции холдинговой корпорацией Louis Vuitton-Moet Hennessy (LVMH) с капиталом в 11,5 миллиарда фунтов, владеющей такими всемирно известными компаниями, производящими предметы роскоши, как Louis Vuitton, Christian Dior, Guerlain, Givenchy, Kenzo и Moet & Chandon. Сейчас Cryo образовала целый ряд совместных предприятий, дабы объединить свой опыт в



Cryo Interactive Entertainment
24, rue Marc Seguin
75018 Paris
Tel: (1) 44 65 25 65
Fax: (1) 46 07 71 05

США), Compagnie des Images (независимая кинокомпания) и Betson Entertainment Technologies (с участием Beston Pacific, крупнейшим дистрибьютором настольных игр в США).

Cryo создает игры для всех основных платформ - от ПК CD и Mac до PlayStation и Saturn - на нескольких языках.

Недавно компания Mindscape издала новую разработку Cryo - игру Megarace 2, а в настоящее время разрабатывается несколько новых продуктов: Hardline для собственного издания готовятся также:

Deus (ПК+сетевая версия), готовится к апрелю 1997 года, - симуляция "игры в Бога", где вам предстоит создавать и управлять своей вселенной.

Third Millenium (ПК), май 1997 года, - симулятор и стратегия - играющий ведет мир к объединению.

Riverworld (ПК), февраль 1997 года, - приключенческо-симуляционная игра в реальном времени по мотивам научно-фантастического романа Филиппа Жозе Фармера.

Dreams -(ПК+PSX+Saturn), май 1997 - аркадная игра с элементами приключения в мире грез...

Продукты, разрабатываемые сейчас Cryo для других издателей (список неполный):

Treasure Hunter, выпускается Philips Media в 1996 году: играющему предстоит исследовать подводный мир в поисках затонувших сокровищ.

Planet of the Apes, выпускается Fox Interv. в 1997 году - игра по мотивам классического научно-фантастического фильма.

Barbwire, выпускается GTI в 1997 году - трехмерная "стрелялка" в реальном времени по мотивам одноименного фильма (в главной роли Памелла Андерсон).

Aeon Flux, выпускается Viacom Media в 1997 году, - игра по мотивам "мультяшного" сериала MTV (создатель: Питер Чанг).

Hardboiled, выпускается GTE Interactv. в 1997 году - гонки и стрельба в урбанизированном окружении.

Interplay™

Parallax Software

На этот раз мы перескочим от гиганта интерактивной индустрии в лице VIACOM NEW MEDIA к гораздо меньшей компании, находящейся на противоположном конце производственного цикла. PARALLAX SOFTWARE, INC. - команда не очень большая, однако с не менее грозной репутацией. Кто знает, может в свете последних перестановок в id SOFTWARE именно PARALLAX придется принять из ослабевших рук Джона Кармака (John Carmack) знамя "американской мечты" любого разработчика, i.e. служить примером удачливого сочетания обстоятельств и тяжелой работы,



PARALLAX SOFTWARE

достаточно быстро приведшей компанию к процветанию и благополучию. Но, как говорится, везет обычно сильнейшим. И история Parallax служит тому подтверждением. Два партнера, создавших эту команду, на момент открытия собственного бизнеса уже имели достаточный опыт работы в целом и в области трехмерной графики в частности. Зовут этих основателей Майк Кьюлас (Mike Kulas) и Мэтт Тошлог (Matt Toschlog), и ко времени образования PARALLAX у каждого за плечами было аж по 9 лет в индустрии компьютерных игр. На момент рождения идеи DESCENT Мэтт работал full-time в LOOKING GLASS TECHNOLOGIES, а Майк выполнял для этой компании время от времени заказы по различным небольшим контрактам. Оба были уже достаточно взрослыми людьми, и обоим практически одновременно захотелось чего-то нового. Было еще не до конца ясно, чего, но было определенно, этого нечто хотелось не под крышей LOOKING GLASS. Первым официальным документом нового проекта стал сценарий, лаконично изложенный Майком на трех неполных страницах и разосланный всего лишь пятерым потенциальным издателям. Так уж получилось, что первым этот сценарий получили APOGEE, которые сразу же проявили горячий интерес и выразили готовность взять проект под свое крыло (видимо, скорость реакции компании-издателя напрямую связана с порядковым номером заглавной буквы ее названия: кто не верит, пусть сравнит структуру APOGEE и, например,





WARNER INTERACTIVE; также полезно взглянуть на российских издателей ;-)). Так вот, APOGEE тут же взяла с места в карьер и захотела двигать проект даже быстрее, чем Майк с Мэттом были тогда готовы. Для начала компания прислала партнерам немного денег, чтобы они немедленно могли приступить к разработке, а в июне 93-го обе стороны подписали первый контракт. В то время творение еще не носило лихого имени DESCENT, а просто звалась MINER (Шахтер, что ли?). После подписания контракта партнеры почувствовали себя спокойнее и наняли двух программистов, которые, как это обычно и бывает, учились в то время в университете штата Иллинойс (где в тихом студенческом городке с романтичным названием Champaign жил Майк; Мэтту же приходилось туда таскаться из Бостона). В течение последующих шести месяцев работа продвигалась довольно успешно, однако в январе 94-го в совсем еще маленькой компании произошло сразу две глобальных перемены. Во-первых, наконец-то появился художник. А во-вторых, ровно через неделю после того, как он приступил к работе, APOGEE расторгла свой контракт с PARALLAX SOFTWARE. Стороны разошлись друзьями. APOGEE хотела чего-то более близкого к DOOM и немного нервничала из-за того, что без работы художника творение молодой команды выглядело почти что совсем удобоваримо. PARALLAX же считает, что, вдобавок к упомянутым выше причинам, у APOGEE выдалось тяжелое в финансовом смысле полугодие, и попросту кончились свободные деньги.

Попавшие в не совсем простую ситуацию партнеры пересчитали имевшиеся в наличии деньги и решили, что еще на месяц работы им хватит. И все. Поэтому весь этот месяц команда работала по 12 часов в сутки и к концу февраля выдала на-гора демо-версию. Демо-версия была разослана аж 15 крупнейшим издателям, и только три из них прислали в ответ предложения о совместной работе. После долгих обсуждений кандидатов, в ходе которых друзья опросили почти всех своих знакомых, так или иначе связанных с издательствами, и в особенности - с продажами, партнеры пришли к выводу, что самая сильная позиция у INTERPLAY. Издательство было отрекомендовано как (1) честное, (2) не жалеющее денег на маркетинг и (3) умеющее хорошо и много продавать. Таким образом уже в конце марта 94-го по игре был подписан второй контракт, и подкрепленная деньгами новообретенного партнера из Калифорнии, разработка перешла в свою решающую фазу.

Interplay Productions
17922 Fitch Ave.
Irvine, CA 92714
Phone: (714) 553 66 55
Fax: (714)252 28 20

Под надежным крылом INTERPLAY проект перерос из просто shareware в shareware+CD, спецификации превысили все мыслимые ожидания, и в течение следующего года проекту полностью уделяли свое время все 8 нанятых Майком и Мэттом сотрудников да еще один парень из самого INTERPLAY, итого - 11 человек. В декабре 94 года вышла первая shareware-версия, а когда вышла коммерческая, вы должны помнить и сами. Нет смысла повторять, что игра стала бестселлером и доставила множество приятных минут почти что миллиону игроков по всему миру*.

В чем же мораль? Разработчики! Смело пишите сценарии, создавайте демо-версии и пытайте счастья у издателей (особенно у тех, чье название начинается на первые буквы алфавита ;-))! Если бы будете пробовать достаточно долго и работать достаточно напряженно, когда-нибудь (one day!) вам повезет, и для своего DESCENT'а вы найдете свой INTERPLAY. Хотя, конечно, неплохо бы иметь к этому моменту и девять лет опыта в индустрии, и друзей, которые смогут детально охарактеризовать издателей-кандидатов. Так и хочется сказать что-нибудь вроде "Разработчики всех стран, объединяйтесь!", однако, на мой взгляд, более уместным будет пожелать всем нам работать еще больше, еще дольше и тогда "еще успешней" добавится само. Успехов! PRO

Сергей Климов

PS. С начала декабря открылась advance registration на E3 97. Выставка пройдет в Атланте с 19 по 21 июня будущего года, и если вы хотите сэкономить аж тридцать долларов, направляйте свои навигаторы на www.mha.com/e3. Там и встретимся!

*А для тех, кто обвиняет PARALLAX в плагиате DOOM-а от id, хотелось бы напомнить, что, в отличие от перешедших к трехмерности после бесчисленных командоров Кинов г-на Кармака и г-на Ромеро, за спинами создателей DESCENT стоял опыт работы сначала в subLOGIC Corporation (оба), затем в команде Нэда Лернера (Ned Lerner), известного по Chuck Yeager's Air Combat (работали оба вместе, при этом особенно активно Мэтт работал над CAR AND DRIVER, опубликованной ELECTRONIC ARTS) и BAO (Майк работал над Microsoft Flight Simulator). Наконец, engine для ULTIMA UNDERWORLD была построена на основе engine от CAR AND DRIVER при активном участии Майка и Мэтта.

Hellbender

TOTLPWR	дает 100% энергии
IMPUMPD	все оружие
MAXMEUP	укрепляет корпус на 100% процентов
IMSTUCK	передвинуться на следующую миссию
AUNTEM#	перейти на уровень (# - номер уровня)

War Wind

Нажмите "enter", чтобы ввести эти коды

the sun also rises	убрать туман
golden boy	5000 кредитов

MechWarrior 2: Mercenaries

SUPERFUNKICALIFRAGISEXY	неуязвимость on/off
ISEENFIREANDISEENRAIN	неограниченное кол-во вооружения on/off
OOOHHHLLLAAALLLAAA	heat tracking on/off
WEDIDITAGAIN	dorcs screen
ITSDABOMBINMYBEAUTIFULBALLOON	увеличить jump jets на вашем "мехе"
TIKRULESLIKETHECOMSTARBABY	закончить удачно миссию
ONTIMEEVERYTIME	клавиша компрессии времени enabled/disabled
BUBBLEBOY	ограничительные сферы on/off
CRAZYSAXYCOOL	неограниченно кол-во jump jets
BEHOLDMYGLORY	free eye mode on/off
ANTIJOLT	дополнительное время enabled/disabled
FLASHYFLASHY	автоматическое группирование enabled/disabled
WALKTHISWAY	сетка движения enabled/disabled

Crusader: No Regret

CTRL-F10	Бессмертие
F10	получить все оружие, максимальную энергию и все предметы
H	hack mover (держите нажатой клавишу "Shift", далее возьмите и перетащите что нужно)
F	показывает object frames
CTRL-V	показывает системные установки, номер версии и разнообразные параметры
F7	показывает grid на уровне
ALT- F7	показывает другой grid на уровне
CTRL-F7	показывает еще оставшийся grid на уровне
-WARP X	перейти на уровень x (может применяться во время запуска игры)
-SKILL X	изменяет имеющийся уровень мастерства на x, полезно, когда используется -WARP (может применяться во время запуска игры)

Gender Wars

BUY A PLAYSTATION	сохраните игру с таким описанием и вы будете в god mode

Star Control 3 (подсказки к игре)

1.Всегда говорите полную правду Rainbow World Guardians и, вообще, не лгите друзьям. Это основное правило: честность - лучшая политика.
2.Если Spathi восстанут и присоединятся к Crux, не отчаивайтесь. Возвращайтесь в главную колонию Spathi и похвастайтесь кое-какой информацией о Crux. Отступничество превратится в неоценимую удачу.

Ripper

PISCES	пройти апартаменты Catherine
ARCADE	пройти Catherine's well
PARADISE	пройти Falcon Eddie's well
CAFFEINE	пройти Brain Catherine
ZZTOP	пройти Web Runners' well
SPARKY	пройти секретную лабораторию Dr.Barton
HEADACHE	пройти Eddie's secret well (puzzle)
SPONGE	пройти Eddie's secret well (book)
ASPIRING	пройти Weapon 1 well
PRETZEL	пройти Anti-Viral well

The Hive

Известен только один код: используйте имя TORYO в start-up и вы получите доступ к двенадцати миссиям сразу.

Total Mayhem

Чтобы использовать коды, CTL+SHIFT+CHEAT на основном экране

CTL+C	получить 1,000 кредитов.
CTL+A	можно купить все оружие (использовать на основном экране)
CTL+N	переключение уровней (использовать на основном экране)
CTL+P	Move unit to cursor (использовать во время игры)
CTL+I	непобедимость (использовать во время игры)
CTL+R	восстановление защитного поля (использовать во время игры)
CTL+M	переключение монстров (использовать во время игры)

Star Rangers

JAVA	возможные коды
SHAZAM	непобедимость
CAMEO	пролететь тоннель на автопилоте
VITAMINZ	все вооружение
ISEEU	вид всех врагов на карте
ZOOMERZ	акселерация времени
BOXES	Target boxes
DUST л	летать сквозь корабли и объекты
SHIFT+F12	низкое разрешение
VOIZIS	окончить миссию
VOIZIF	проиграть миссию

Ура! Да здравствует открытие нашей русской горки! Итак, мы подвели итог наших полугодовых усилий по опросу населения о популярных играх российских разработчиков. Не столь уж плохой итог на первый раз. Конечно, добрая половина наших читателей, как оказалось, просто не играет в отечественные игрушки и не подозревает о существовании таковых, но, тем не менее, целых 40 (сорок!!!) игр упоминалось в присланных анкетах. Среди них 11 игр фирмы «Геймос», 8 игр фирмы «Дока» и 8 игр фирмы «Никита», то есть игры старейших и почетных фирм-разработчиков и являются наиболее известными. А какие же игры являются популярными? Вот она, пятерка народных любимиц 96-ого года:

Total Control	**Дока**
Color Lines	**Gamos**
Марьяж	**AF Computers**
Русская Рулетка	**Логос/Бука**
Бермудский Синдром	**Амбер**

ПО ТРАДИЦИИ МЫ С ЩЕДРОГО ПЛЕЧА РАЗДАЕМ НАШИМ АКТИВНЫМ ЧИТАТЕЛЯМ НОВОГОДНИЕ ПОДАРКИ:

Дроздов Ратан (г. Актау) получает в подарок «Остров Сокровищ» (Дока/1С)
Шаповалов Владимир (г. Гомель) получает в подарок «Морские Легенды» (NMG)
Иванов Антон (С.Петербург) получает в подарок «Большую Энциклопедию» (Кирилл и Мефодий)
Павлов Владимир Николаевич (пос. Харт) получает в подарок Cinemania'96 (Microsoft)
Лебедев Иван (г. Москва) получает в подарок Klick&Play (Europress)

МОЖЕМ МЫ ТАКЖЕ ПОРАДОВАТЬ НЕБОЛЬШОЙ РАЗДАЧЕЙ СЛОНОВ УЧАСТНИКОВ НАШЕЙ ВИКТОРИНКИ, КОТОРЫЕ ПОЛУЧАТ ВЕСЬМА, НАДО ЗАМЕТИТЬ, УВЕСИСТЫЕ ПРИЗЫ

ПЕРВЫЕ ПЯТЬ СЧАСТЛИВЧИКОВ (ПОЛУЧАЮТ В ПОДАРОК ИГРЫ):

Подчуфаров Алексей, г. Москва	приз Syndicate Wars (Bullfrog/EA)
Глазачев Иван, г. Москва	приз NHL'97 (EA)
Новосилов Виктор, г. Одинцово-5	приз Road Rash (EA)
Тихонов Андрей, г. Москва	приз Wing Commander IV (Origin/EA)
Некий факс с номером 259-12-67	приз F22 Lightning II (Novalogic)

ВТОРЫЕ ПЯТЬ СЧАСТЛИВЧИКОВ (ТАКЖЕ ПОЛУЧАЮТ В ПОДАРОК ИГРЫ)

Березеный Павел, г. Москва	приз Transport Tycoon (MicroProse)
Назаров Сергей, г. Москва	приз 1942 The Pacific Air War (MicroProse)
Игошев Антон, г. Москва	приз Monster Truck Madness (Microsoft)
Тарасов Станислав, Зеленоград	приз Independence Day (FOX/EA)
Сергеевы, папа и Андрей, п. Голубое	приз Lighthouse (Sierra)



1.	Quake	id Software/GT
2.	Duke Nukem 3D	3D Realms/GT
3.	WarCraft II	Blizzard
4.	Need for Speed	Electronic Arts
5.	Civilization II	MicroProse
6.	Command&Conquer	Westwood/Virgin
7.	Settlers II	Blue Byte
8.	Full Throttle	LucasArts
9.	Mortal Kombat 3	GT
10.	Wing Commander IV	Origin
11.	Descent II	Parallax/Interplay
12.	Rebel Assault II	LucasArts
13.	Doom II	id Software
14.	Heroes of Might&Magic	New World Computing
15.	Grand Prix II	MicroProse
16.	Hexen	GT
17.	Worms	Team 17/Ocean
18.	Cyberia 2	Interplay
19.	Caesar II	Sierra
20.	Command&Conquer: Covert Operations	Westwood/Virgin

Это последнний в этом году топ самых популярных игр по миеиию нашнх чнтателей. Появилось только одно новое нмя: Grand Prix II, н верхушку топа накоиец-то увенчал Quake. Вернулся в него старичок Rebel Assault II, выбылн Dark Forces н Phantasmagoria. Можно беспроигрышио утверждать, что вершииа ждет Red Alert, но это уже в следующем году.



ИГРЫ ДЛЯ ПК

1. C&C: Red Alert
Westwood/Virgin
2. Duke Nukem 3D
3D Realms/GT
3. Quake
id Software/GT
4. Daggerfall
Bethesda
5. Star Control 3
Accolade
6. US Nato Fighters
Electronic Arts
7. Syndicate Wars
Bullfrog/EA
8. WarCraft II
Blizzard
9. ToonStruck
Burst/Virgin
10. Megarace 2
Cryo

ИГРЫ ДЛЯ МАКА

1. Heroes of Might and Magic
New World Computing
2. ToonStruck
Burst/Virgin
3. MechWarrior II
Activision
4. Ultimate Doom
GT
5. Myst
Broderbund

Содержание журнала "Pro Игры" за 1996 год

ИНТЕРВЬЮ

ИНТЕРРАКТ

ГЕЙМДИЗАЙН

ИГРЫ

СОДЕРЖАНИЕ ЖУРНАЛА ЗА ГОД

СТРАНА НЕЗНАЙКИ

ТАКТИКА

СЕРФИНГ

ДЕПО

СТОПКАДР

PROFILE



Привет, Pro Игры!

Некоторое время назад я тебе уже писал и распространялся на тему того, как я тебя люблю. Повторяться не буду, скажу лишь то, чего не сказал в прошлый раз. Ужасно интересно читать твои статьи "не про игры". Статьи про новый hard, статьи об истории и классификации soft, статьи о будущем компьютерного рынка. По одной из таких статей я сделал в школе доклад, и восторженный преподаватель информатики весь день ходил и рассказывал всем, какой "кайфовый" доклад подготовил один из его учеников. Напоследок хочу ответить на вопросы в номере 7 в надежде выиграть подписку.

С восторгом, Кириллов Вадим.

P.S.: Если напечатаете, передайте от меня привет ученикам питерской "тридцатки".

От редакции: Мы тоже в восторге от наших читателей!

Уважаемая редакция!

У меня к вам небольшая просьба: не могли бы вы написать о том, какие RPG игры вышли в 1996 году. Мне попалась только Wizardry Gold, но это просто старая игра с SVGA-графикой. Хотелось бы большего...

Заранее благодарен, Шестаков Ев.

От редакции: О двух играх мы писали в последних номерах: это Albion (Blue Byte) и Daggerfall (Bethesda). Также настоятельно вам рекомендуем игры, которые вот-вот на подходе: Diablo (Blizzard), Dungeon Keeper (Bullfrog) и Lands of Lore II (Westwood). Вероятно, вас меньше заинтересуют Betrayal in Antara (Sierra) (условный sequel Betrayal At Krondor) и Shadows over Riva (Sir-tech) (sequel Realms of Arkania).

Здравствуйте, журнал PRO Игры!

Пишет вам президент фирмы "Кирандия". Только не подумайте, что название фирмы произошло от всем известной игры Legend of Kyrandia. Мы назвали нашу фирму так потому, что это сокращение двух имен - Кирилла, т. е. меня, и Андрея, моего брата. Но нас не двое, нас - трое. Все мы "крутые" программисты (на Ассемблере и Паскале), художники и композиторы. Но, к сожалению, не умеем программировать Sound Blaster, и наши композиторские таланты не находят воплощения в наших разработках. Все наши крутые программы идут без звука. Поэтому мы просто умоляем вас объяснить, как зто делается, желательно, на языке "чайников".

В вашем журнале чаще всего описываются стратегические игры и квесты, а мой любимый жанр - гонки - вы никак не затрагиваете. Поэтому я желаю вам описывать игры различных жанров. И еще я желаю вашему журналу долгой творческой жизни, быть самым интересным журналом, и чтобы ваш тираж неуклонно рос!

Президент фирмы К. В. Плешаков

От редакции: В принципе, мы глубоко уверены, что самодеятельность и непрофессионализм нас погубят. Добрый вам совет: накопите денег, купите звуковую библиотеку, почитайте статью Саши Округа в рубрике "геймдизайн", авось пригодится. Но если вы твердо намерены "пойти своим путем", то вся необходимая информация для любителей "изобретать велосипед" находится на ftp://128.146.20.83 (на сервере ras.ru)

Здравствуйте, Pro Игры!

Так здорово встретиться после "разлуки". Но что я вижу? Новая анкета! Ну, держитесь. Кстати о словах: как получилось, что исчезли слова незабвенного комбинатора О. Бендера ("Материализация духов и раздача слонов")? Я имею в виду вторую часть зтого высказывания. И опять же, почему не появились рубрики "Чтобы хакнуть?" и "От простого к сложному", где бы вы могли рассказать о том, как создают игры, а именно, инструментарий, дизайн, способы создания различных эффектов и др. Почему-то многие компании (и пресса тоже), связанные с компьютерными программами, заставляют пользователей (читателей) ждать, ждать и ждать того момента, когда, наконец-то, выйдет в свет долгожданный продукт (статья). Это входит в рекламную компанию, создание ажиотажа вокруг продукта или что-то другое?

P.S. Поздравляю с прошедшим праздником 7 Ноября.

Аникин Дмитрий



От редакции: На наш взгляд, рубрика "геймдизайн" построена по принципу "от простого к сложному", а если у вас есть конкретные темы, то пишите и предлагайте, мы с удовольствием будем над этим работать. Насчет рубрики "Чтобы хакнуть" наше мнение категорично - ее не будет. Программа - это чья-то интеллектуальная собственность и надо относиться к ней с уважением. По поводу задержки релизов остается только вздыхать и разводить руками. К сожалению, доведение программы, улучшение дизайна, отладка и устранение большинства "багов" - процесс мучительный и сложный, который затягивается порой на год. Некоторые издательства торопятся и выпускают продукт "вовремя", но с огромным количеством "глюков", а большинство медлит, откладывая релиз и понукая разработчиков, что, впрочем, не мешает и после выхода игры выпускать многочисленные версии "патчей", устраняющих некоторые ошибки в коде программы.

SOS

Помогите пройти 3 миссию в игре Z.
Димон
142014, М.О., Подольский р-н,пос. Курилово, ул. Лесная, д.2, кв.10

Every one who likes computer games, Sandra Bullock&Sailor Moon please mail to: didream@mastak.sitek.ru
I really need the friends. }:)= Toxic Casper

Не могли бы вы мне прислать коды для игры Dune 2.
141200, г.Пушкино, М.О., ул. Крылова, д.1, кв. 165, Рожневу Ивану